
PS2
PS2
Suplemen... de PlayStation 2
NUEVAS PANTALLAS DE GRAN TURISMO 3...
... Y ADEMÁS PRIMER CONTACTO CON LAS VERSIONES PAL DE:
_TEKKEN TAG TOURNAMENT
_DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
_INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
_RIDGE RACER V
_TYPE-S
_READY TO RUMBLE: 2ND ROUND
_GRADIUS III & IV
_MADDEN NFL 2001
_FANTAVISION
_ESPN X-GAMES
GAME PLAY:
_SILPHEED: THE LOST PLANET
_GEKIKUUKAN PRO BASEBALL
_WILD WILD RACING
MOTO GP
NAMCO REVOLUCIONA EL MUNDO DE LAS DOS RUEDAS
48 PÁGINAS CON TODA LA INFORMACIÓN SOBRE PLAYSTATION 2
SUZUKI
9
SUZUKI
MICHELIN
MOTUL
NGK
agv

Dirección: Marcos García Reinoso
Diseño y Maquetación: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Edición: Pepo del Carpio Peris y Tania Ortega
Redacción: José Luis del Carpio, Bruno Sol, Alfonso Vinuesa, Roberto Serrano, Lázaro Fernández, Jasón García y Javier Iturrioz.



SUMARIO

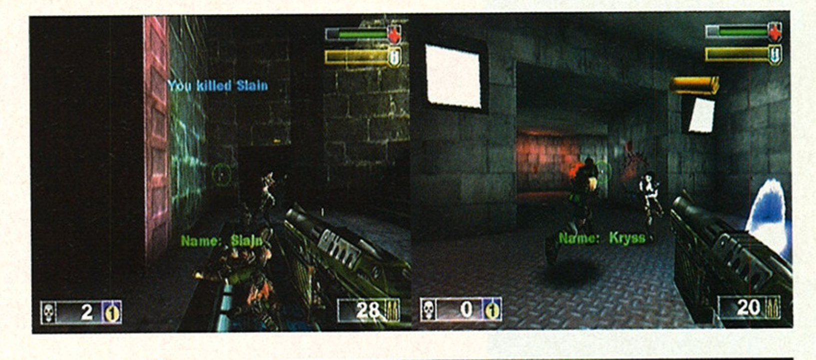
Ya no hay posibilidad de dar marcha atrás. **PS2** se erige ante nosotros orgullosa y altiva, con ganas de mostrar a todo Occidente que la espera ha merecido la pena. Y viene con un sabroso pan bajo el brazo que equivale a nada más y nada menos que 33 juegos que aparecerán el mismo día que lo haga la consola. En Diciembre llegarán otros 13 títulos más y como traca final más de 50 títulos entre Enero y Marzo del 2001. La promesa se ha cumplido, y aunque los inicios en el País del Sol Naciente fueron muy diferentes, creo que es fácil decir que ninguna otra máquina comenzó con mejor y mayor catálogo de *software*. Mucho nos tememos que el gran problema se va a reducir a poder conseguir una máquina a tiempo o elegir el juego en cuestión. Las Navidades de este año 2000 que está a punto de concluir no van a ser blancas, más bien van a mostrar un amenazante y tangible firmamento negro en el que tan sólo van a poder brillar hipnotizantes estrellas de color azul.



JUGABILIDAD EN ESTADO PURO

UNREAL TOURNAMENT

Al fin los usuarios de consola podrán disfrutar de uno de los mejores juegos de ***PC***, **Unreal Tournament**. Aunque la versión que tuvimos oportunidad de probar en el **E3** era una *beta*, y la verdad, no se movía especialmente bien, esta versión americana que ha llegado hasta la redacción a última hora es una auténtica maravilla. Por lo que hemos visto, **Unreal Tournament** para ***PS2*** posee todos los elementos que hicieron famoso el juego de ***PC***, incluyendo los modos *Deathmatch*, *Capture The Flag*, Dominación, Asalto y hasta los mutadores más comunes para utilizar en los combates. Gráficamente, la versión para ***PlayStation 2*** no tiene nada que envidiar a la de ***PC***, aunque no sabemos si la versión final incluirá el vistoso efecto de doble textura, ya que esta *beta* aún no lo incluye. Para jugar en condiciones, podremos conectar un teclado y un ratón *USB* a nuestra ***PlayStation 2***. Como novedad, la versión ***PlayStation 2*** de **Unreal Tournament** incluye personajes secretos, sólo utilizables tras acabar un cierto número de fases, y gran cantidad de nuevos escenarios para todos los modos. Una de las opciones más llamativas de **UT** es la posibilidad de conectar dos consolas a través del cable *i-Link*, pero aún no sabemos si, con la próxima aparición del *modem*, podremos conectar nuestra consola a la línea telefónica para jugar en red contra otros usuarios de ***PS2***, lo que es el mayor atractivo de este tipo de títulos.



La pantalla que tenéis abajo es una de las muchas que aparecen durante las cargas del juego.

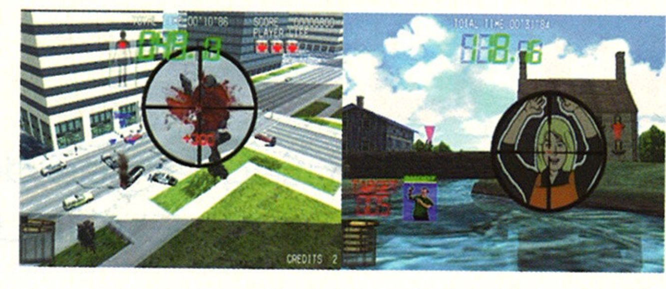






KONAMI
SILENT SCOPE

Los rumores iniciales apuntaban a una conversión de SILENT SCOPE 2, pero será finalmente la recreativa primigenia la que verá la luz en ***PLAYSTATION 2***, en una versión dotada de numerosos extras. Sería injusto empezar las comparaciones respecto a la entrega ***DREAMCAST***, ya que la *beta* de ***PS2*** que nos ha enviado KONAMI está mucho más avanzada, pero este SILENT SCOPE para la máquina de SONY se muestra infinitamente superior en cuanto al sistema de control, posee un mayor detalle gráfico (con suavizado de texturas y todo) y los enemigos sangran como auténticos marranos con cada impacto. Incorpora además textos en castellano y cuatro clases de entrenamiento en diferentes escenarios, además de todos los modos de la ***COIN OP***. Aunque nos sigue descorazonando la decisión de KONAMI de no comercializar un rifle con mirilla LCD para el juego (como el de la recreativa), el *joystick* analógico de ***PS2*** supera con nota la prueba, y permite un control veloz y preciso de la mirilla por la pantalla. La fecha de lanzamiento sera la de la consola, el largamente esperado 24 de Noviembre.



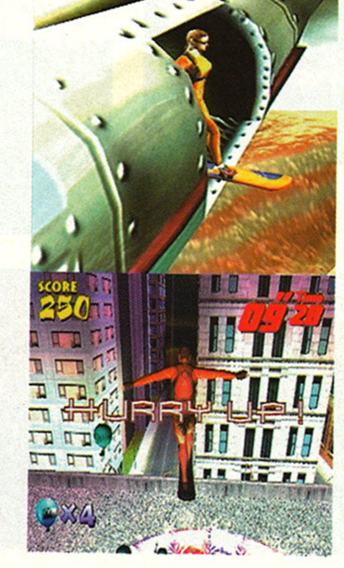


_KONAMI aumenta el nivel de violencia en ***PS2***.



VIRGIN
STUNT GP Y SKY SURFER

Un par de meses antes de su salida prevista al mercado, allá por Diciembre, VIRGIN nos ha proporcionado las *betas* de dos de los juegos que lanzará para ***PLAYSTATION 2***. STUNT GP, que aparecerá también para ***PSONE/PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST***, es un juego de carreras de minicoches en la que contarán a partes iguales la velocidad y las acrobacias. SKY SURFER, por su parte, nos meterá en la piel de arriesgados surfistas aéreos. Originalidad para ***PLAYSTATION 2***.





EL 24 DE NOVIEMBRE A LA VENTA

Si tienes dudas y no sabes qué juego es el ideal para acompañar la consola, aquí tienes la lista completa de los 33 que podrás comprar el mismo día de la salida a la venta de la máquina. Jamás una consola ha salido a la calle con tanto catálogo. Tú eliges.

- **AquaAqua-Wetrix 2**
- **Disney´s Dinosaurio**
- **Dynasty Warriors**
- **Eternal Ring**
- **Evergrace**
- **F1 World Grand Prix**
- **F1 World Racing Champ.**
- **Fantavision**
- **FIFA 2001**
- **Gradius 3&4**
- **I.S.S.**
- **Kessen**
- **Madden NFL 2001**
- **Midnight Club**
- **NHL 2001**
- **RC Revenge**
- **Rayman Revolution**
- **Ready 2 Rumble Boxing 2**
- **Ridge Racer V**
- **Silent Scope**
- **SSX Snow. Supercross**
- **Super Bust A Move**
- **Swing Away Golf**
- **Smuggler's Run**
- **Summoner**
- **Tekken Tag Tournament**
- **Timesplitters**
- **Type-S**
- **Theme Park World**
- **Top Gear Daredevil**
- **Track & Field**
- **Wild Wild Racing**
- **X-Squad**

El mes de Diciembre saldrán 13 juegos más, y entre Enero y Marzo del 2001, ¡más de 50 títulos!

Sony no

SCE STUDIO LIV

Este es el nombre que reciben los integrantes de PSYGNOSIS
rrollando títulos para **PLAYSTATION 2**. EVOLUTION también

FORMULA ONE

LA COMPETICION A ESCENA

Una de las sagas de **Fórmula 1** que tiene más solera, obra de la compañía PSYGNOSIS, va a pasar de los 32 a los 128 *bits*. El grupo desarrollador que le está dando forma está cuidando al máximo cada detalle. **FORMULA ONE** cuenta con todos los corre-



_A. Phelan, Lead Artist del apartado gráfico de **FORMULA ONE**.



dores,equipos y circuitos del Campeonato Mundial de esta disciplina deportiva. Para recrear todo minuciosamente, SCE SL ha utilizado 11.000 fotos de las que ha extraído las texturas de cada





_Los daños sufridos por el coche pueden ser reparados en el Pit.





trazado y más de 120 horas de vídeo. Pero uno de los aspectos que más se han mimado ha sido la inteligencia artificial de los conductores. Más de 30 parámetros convertirán a nuestros contrincantes en auténticas fieras. Y aunque **FORMULA ONE** se centra en la simulación más realista, también cuenta con una opción que permitirá disfrutar a tope a todos aquellos no iniciados en el deporte rey de la conducción.





s llevó a ERPOOL

que ahora se encuentran desa-
presentó otro juego alucinante.

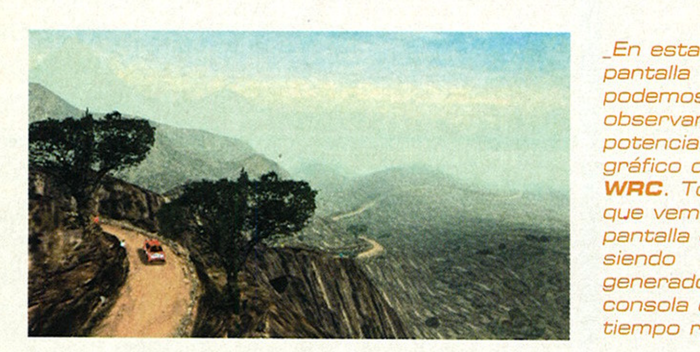
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

REALISMO PARA PS2



_EVOLUTION STUDIOS lleva más de un año trabajando en **WRC**.

Este es el primer simulador de rally que cuenta con las licencias de todos los equipos y conductores participantes en la temporada (entre los que encontramos a **Carlos Sáinz** o **Colin McRae**), junto a todos los escenarios donde tiene lugar la competición (**Monte Carlo**, **Cataluña**, **San Remo**, etc.). Sin embargo, lo más alucinante de este título es la tecnología utilizada por EVOLUTION STUDIOS para representar los circuitos. En **World Rally Championship 2001** (el nombre todavía no está confirmado), no hay fondos. Todo lo que aparece en pantalla está siendo generado por la consola, lo que dota de un realismo y una espectacularidad increíble al juego. Y no es el único detalle que consigue dicho efecto. El público ha sido capturado de forma que veremos a cada uno de sus integrantes realizar acciones completamente independientes. EVOLUTION STUDIOS lleva un año trabajando en este proyecto, y aún tienen que perfilar ciertos aspectos del juego. Lo que pudimos contemplar en movimiento resultó un convincente adelanto de que el *hardware* de **PS2** sorprenderá muy gratamente.



_En esta pantalla podemos observar el potencial gráfico de **WRC**. Todo lo que vemos en pantalla está siendo generado por la consola en tiempo real.





_EVOLUTION ha querido captar toda la intensidad que se vive en el mundial de rallies, incluyendo el numeroso público que asiste y anima en cada uno de los eventos.





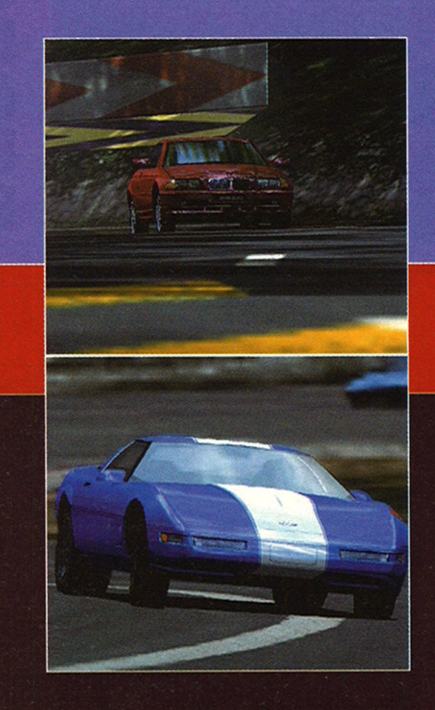


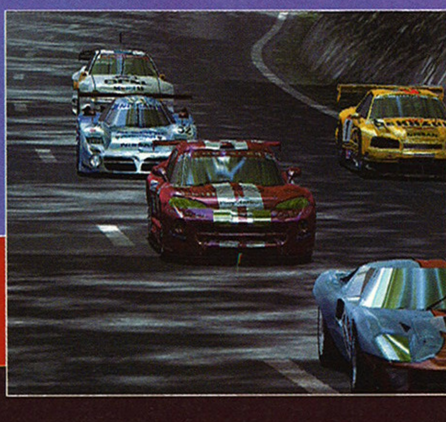


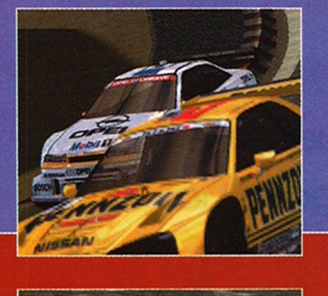


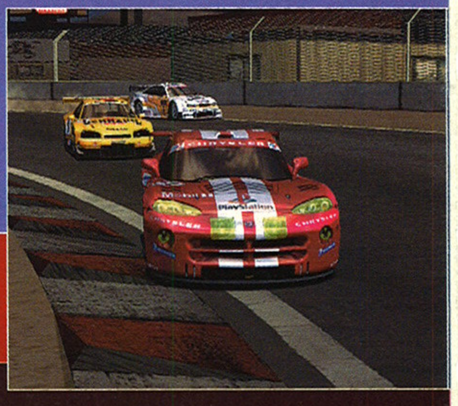


GRAN TU

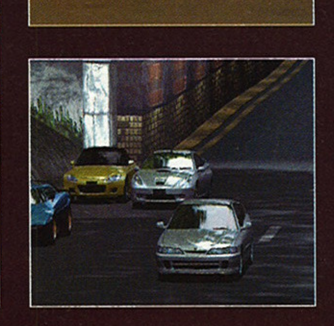








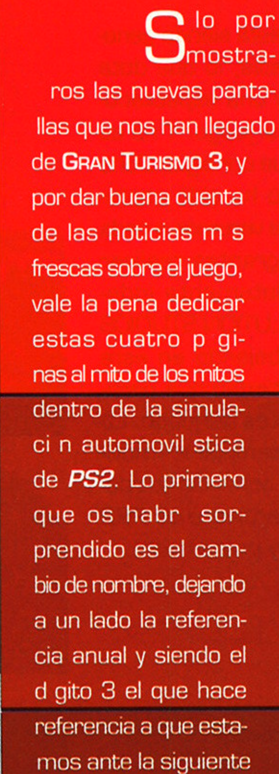


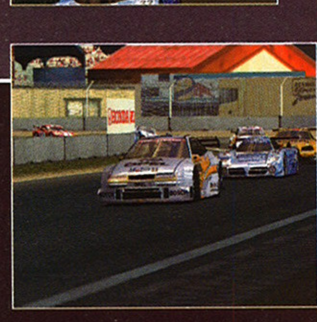








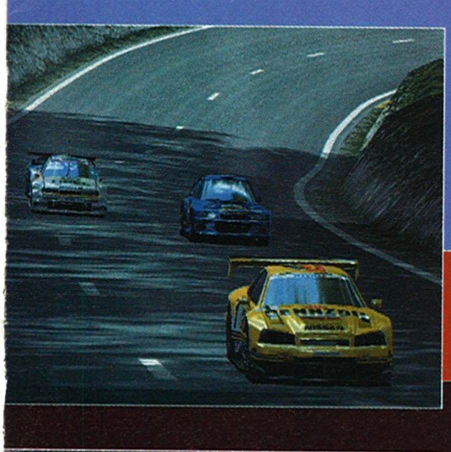




S lo por mostraros las nuevas pantallas que nos han llegado de **Gran Turismo 3**, y por dar buena cuenta de las noticias m s frescas sobre el juego, vale la pena dedicar estas cuatro p ginas al mito de los mitos dentro de la simulaci n automovil stica de ***PS2***. Lo primero que os habr sorprendido es el cambio de nombre, dejando a un lado la referencia anual y siendo el d gito 3 el que hace referencia a que estamos ante la siguiente evoluci n de la revoluci n del g nero. La raz n de este cambio es que las ansias de lograr un juego perfecto han provocado un peque o retraso, y no era l gico conservar el nombre Gran Turismo 2000 ya que no ser hasta el primer cuarto del a o que viene cuando tengamos la ocasi n de jugar con l en nuestras casas. Otra novedad, pero ya dentro del juego, es que ser posible competir a dobles a pantalla completa gracias al cable *iLink* (ya a la venta en **Jap n** desde el verano pasado), con dos televisiones, dos ***PS2*** y, obviamente, dos **GT3**. Si consegu s reunir todas estas cosas, no queremos ni imaginarnos lo que puede llegar a ser una partida a dobles. Adem s de esto, en estas p ginas encontrar is la foto del volante y los pedales oficiales del juego. La compa a encargada de dar forma a este perif rico ha sido LOGITECH, una de las m s reputadas del sector, y totalmente reconocida y valorada a la hora de dise ar

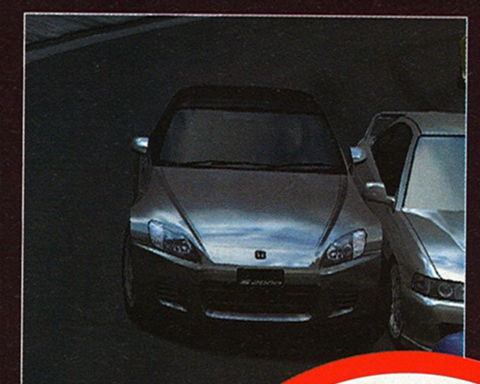
Las últimas pantallas de...

RISMO 3

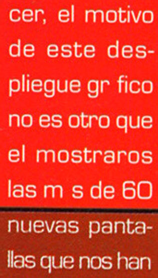









accesorios de esta ndole para juegos de conducci n. Pero a pesar de estas noticias que los fan ticos de la saga agradecer n conocer, el motivo de este despliegue gr fico no es otro que el mostraros las m s de 60 nuevas pantallas que nos han llegado a la redacci n. Suponemos que con ellas ya os podr is hacer una idea aproximada de las cualidades del juego, aunque bien es cierto que en el caso de los juegos de conducci n, hasta que no los vemos movernos no podemos emitir un juicio ni valorar su calidad. En el caso de **GT3** este deseo se convierte en casi una obligaci n, ya que es una delicia observar el movimiento de los veh culos desplaz ndose por el asfalto, con sus m s de 5.000 pol gonos para cada coche, frente a los apenas 300 de la ltima entrega para ***PlayStation***, que en su momento nos parecieron soberbios y m s que suficientes para transmitirnos ese *feeling* de estar conduciendo o pilotando un coche real. Esta es la principal causa de la dr stica reducci n del n mero de coches incluidos en el juego. Si en el ltimo Gran Turismo 2 se ofrec an m s de 500, en





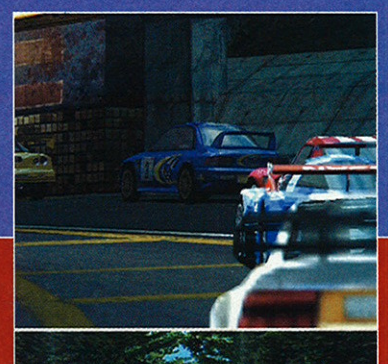
*_GT Force es el pack oficial para **GT3** compuesto por un volante y pedales. Ha sido diseñado por LOGITECH y fue presentado sólo a la prensa durante el pasado **ECTS**.*



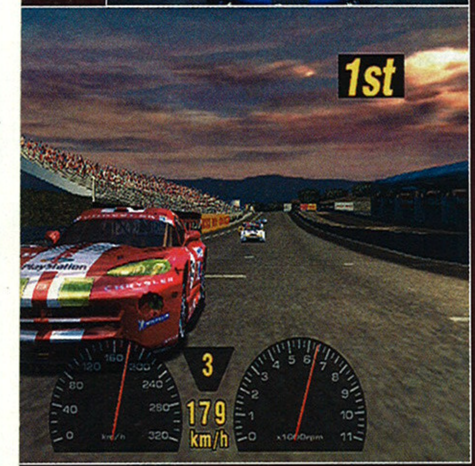


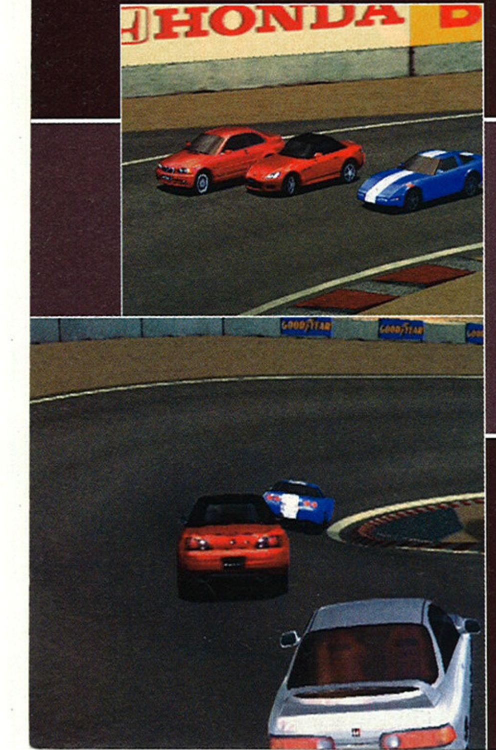
Las últimas pantallas de...

GRAN TU



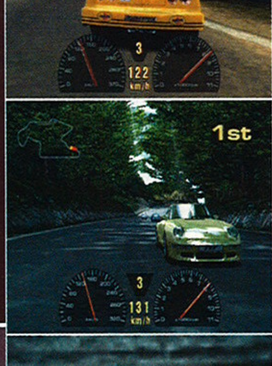






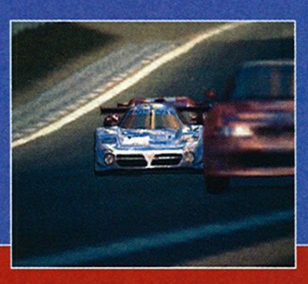






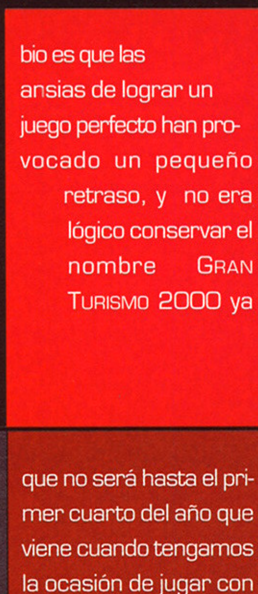


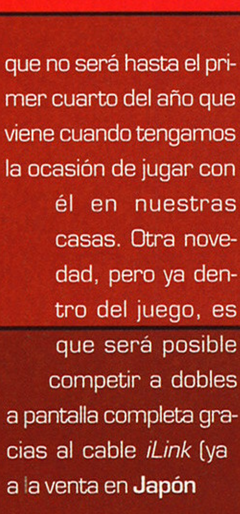


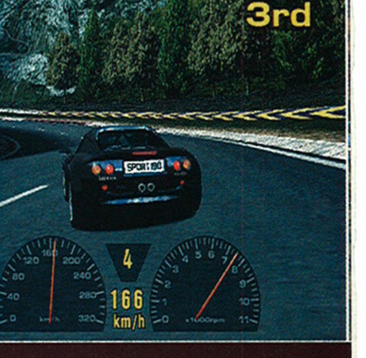






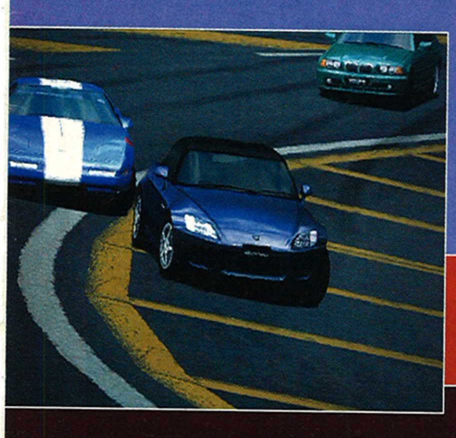


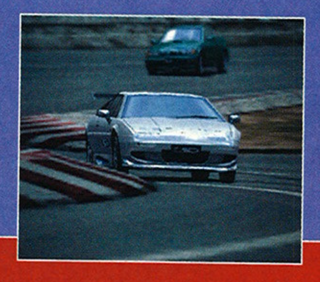




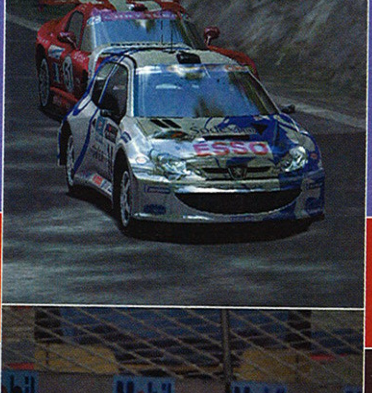
Sólo por mostraros las nuevas pantallas que nos han llegado de **GRAN TURISMO 3**, y por dar buena cuenta de las noticias más frescas sobre el juego, vale la pena dedicar estas cuatro páginas al mito de los mitos dentro de la simulación automovilística de ***PS2***. Lo primero que os habrá sorprendido es el cambio de nombre, dejando a un lado la referencia anual y siendo el dígito 3 el que hace referencia a que estamos ante la siguiente evolución de la revolución del género. La razón de este cambio es que las ansias de lograr un juego perfecto han provocado un pequeño retraso, y no era lógico conservar el nombre GRAN TURISMO 2000 ya que no será hasta el primer cuarto del año que viene cuando tengamos la ocasión de jugar con él en nuestras casas. Otra novedad, pero ya dentro del juego, es que será posible competir a dobles a pantalla completa gracias al cable *iLink* (ya a la venta en **Japón** desde el verano pasado), con dos televisiones, dos ***PS2*** y, obviamente, dos **GT3**. Si conseguís reunir todas estas cosas, no queremos ni imaginarnos lo que puede llegar a ser una partida a dobles. Además de esto, en estas páginas encontraréis la foto del volante y los pedales oficiales del juego. La compañía encargada de dar forma a este periférico ha sido LOGITECH, una de las más reputadas del sector, y totalmente reconocida y

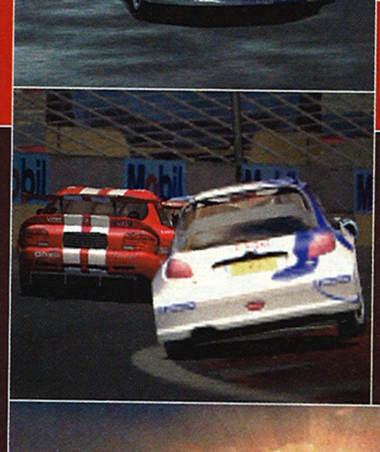
RISMO 3



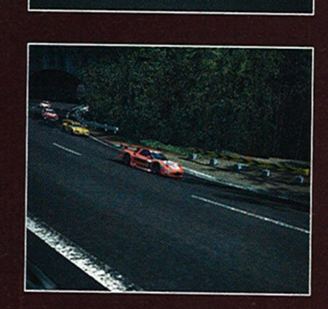




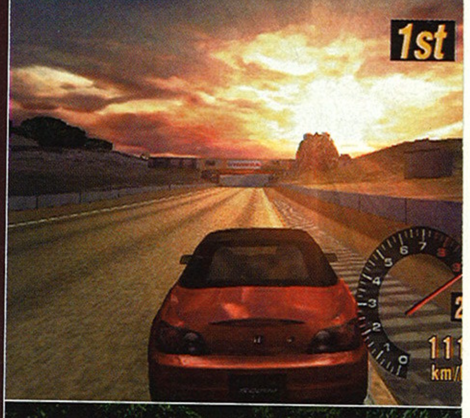


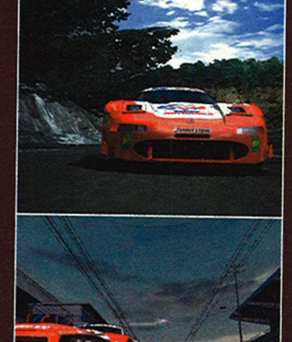




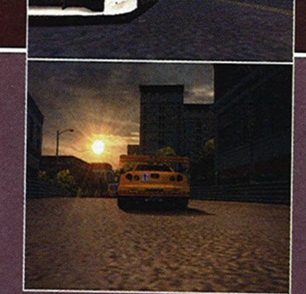


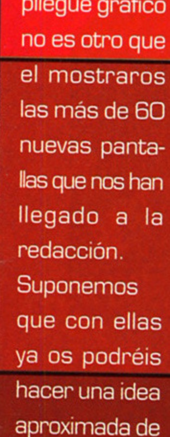




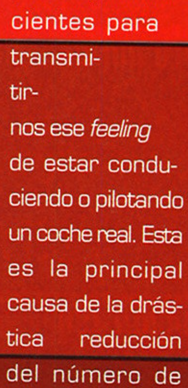


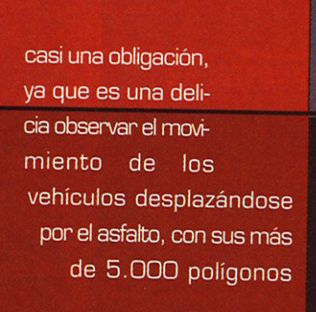


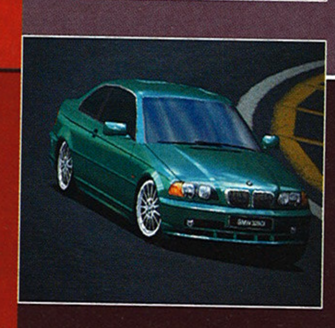




valorada a la hora de diseñar accesorios de esta índole para juegos de conducción. Pero a pesar de estas noticias que los fanáticos de la saga agradecerán conocer, el motivo de este despliegue gráfico no es otro que el mostraros las más de 60 nuevas pantallas que nos han llegado a la redacción. Suponemos que con ellas ya os podréis hacer una idea aproximada de las cualidades del juego, aunque bien es cierto que en el caso de los juegos de conducción, hasta que no los vemos movernos no podemos emitir un juicio ni valorar su calidad. En el caso de **GT3** este deseo se convierte en casi una obligación, ya que es una delicia observar el movimiento de los vehículos desplazándose por el asfalto, con sus más de 5.000 polígonos para cada coche, frente a los apenas 300 de la última entrega para ***PLAYSTATION***, que en su momento nos parecieron soberbios y más que suficientes para transmitirnos ese *feeling* de estar conduciendo o pilotando un coche real. Esta es la principal causa de la drástica reducción del número de coches incluidos en el juego. Si en el último GRAN TURISMO 2 se











Preplay 2



Moto GP

NAMCO ha creado el mejor juego de motociclismo de la historia.

por <JASON>

COMPAÑÍA:	NAMCO
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	NAMCO
FECHA DE LANZAMIENTO:	2/3-2001
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Arcade de conducción

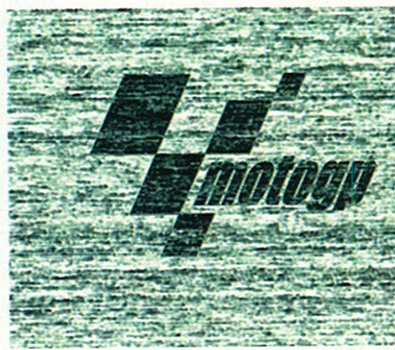
FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1-2
COMPETICIONES:	5X3 (Modo Season)
MOTOS:	12 iniciales
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	56KB

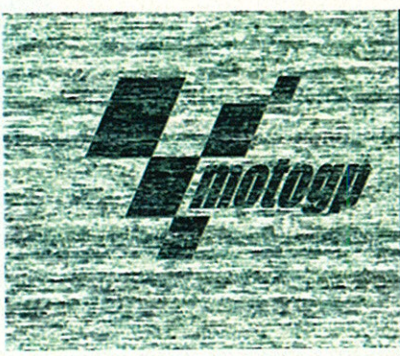
(+) Gráficos excelentes y gran cantidad de detalles, sonido FX potente, muy jugable y licencia oficial.

(-) La beta estaba muy inacabada con respecto al japonés. Todavía quedan tres o cuatro meses para su llegada a Europa.



Después de su recreativa 500 GP (1999), NAMCO ha rizado el rizo con una versión para ***PS2*** que impresiona. Todo está muy cuidado: la suspensión independiente, la inercia y la fuerza centrífuga en el movimiento, la sensación de peso al apurar o en las caídas, los chispazos de los estribos, los caballitos por la potencia, «picadas» en la frenada (se levanta la rueda de atrás), el derrape de la rueda trasera al «abrir puño», etc. Los efectos de sonido también des-





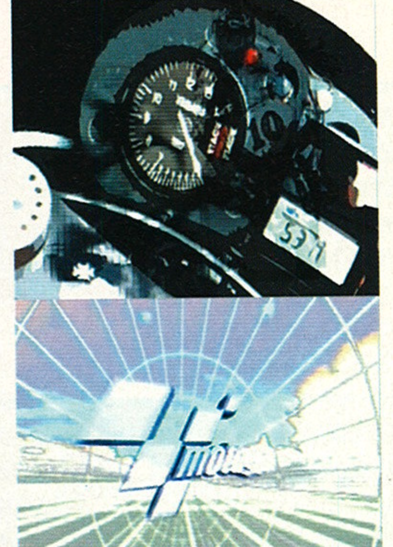




_Equipos y máquinas

Todo este gran potencial está acompañado, por supuesto, por todas las licencias **F.I.M. World Championship** tanto en marcas como en pilotos.





_Caídas

Una vez dentro de la carrera podrás impactar contra otros corredores, y si hay mucha diferencia de velocidad entre ambos, los dos saldrán volando por los aires de forma realista.







tacan, y aprovechando el potencial de *PS2* han conseguido el sonido más real jamás escuchado en un videojuego (te lo dice un «motero» y «jugón» veterano). Cuando «abres puño» en la recta a todo gas, entre la sensación de velocidad y el sonido potente, comienza a subir la adrenalina y se escucha detenidamente al frenar cómo silva la válvula de escape (parecido a un turbo) que, como ▶

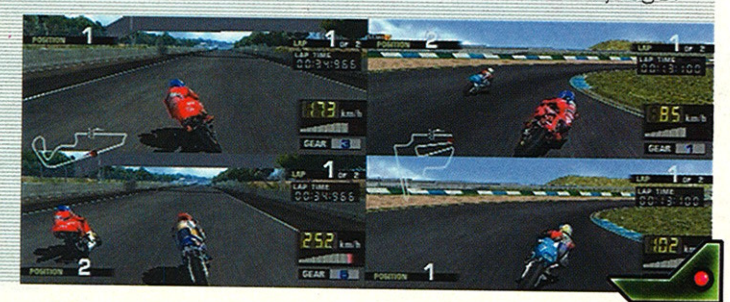


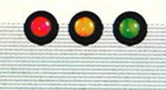




_Versus

Con la pantalla partida y dos pilotos en la pista gozarás de **Moto GP** en compañía. Elige tu piloto y máquina preferida para desafiar a tu contrincante humano por cualquiera de los 5 circuitos del juego.





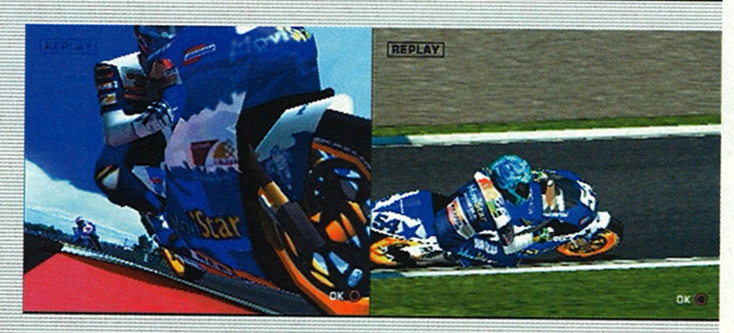
_Replay



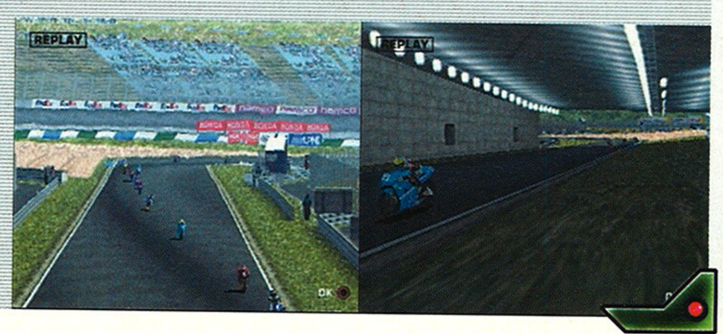
Los planos de las cámaras (asentamientos reales de éstas) son increíbles, desde las mini cámaras que llevan las motos, las de suelo posicionadas en ciertas curvas, las situadas en grúa y hasta las tomas desde helicóptero en movimiento. Estas úultimas presentan un nivel de realismo extremo (el ojo llega a dudar).

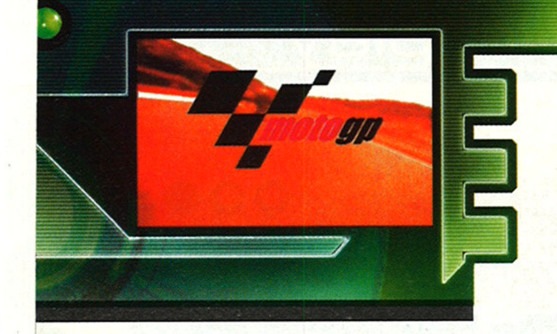
















en la realidad, sólo la percibes al reducir (¡increíble!). En las rectas sentirás el ruido de la turbulencia del viento o como por exceso de potencia, y al estar inclinado la rueda trasera, patina e incrementa las revoluciones. Todo este ejercicio de simulación está acompañado, por supuesto, de todas las licencias **F.I.M. World Championship**: Repsol Honda, Yamaha, Suzuki Michelin Motul, Movistar, Red Bull, Antena 3, IP Aprilia... Además de todos los pilotos del gran premio: **Mick Doohan**, **Max Biaggi**, **Alex Crivillé**, **Carlos Checa**, **Alex Barros**, **Norick Abe**, **Okada** y compañía. Estos los irás consiguiendo (piloto y moto persona-

_Challenge

Es un listado de todos los extras que te ofrece el juego y de cómo conseguirlos. Encontrarás pilotos y sus motos, fotos, modo espejo, etc.











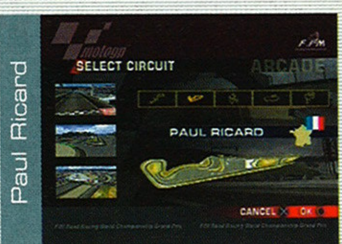
_Circuitos

Nos ofrece cinco circuitos internacionales (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington Park y Motegi) con el máximo detalle, distancias, trazada, así como todo lo que les rodea (palcos, publicidad, atracciones...).


Xxxxxxxxxxx



Suzuka



Paul Ricard



Jerez



Donington Park

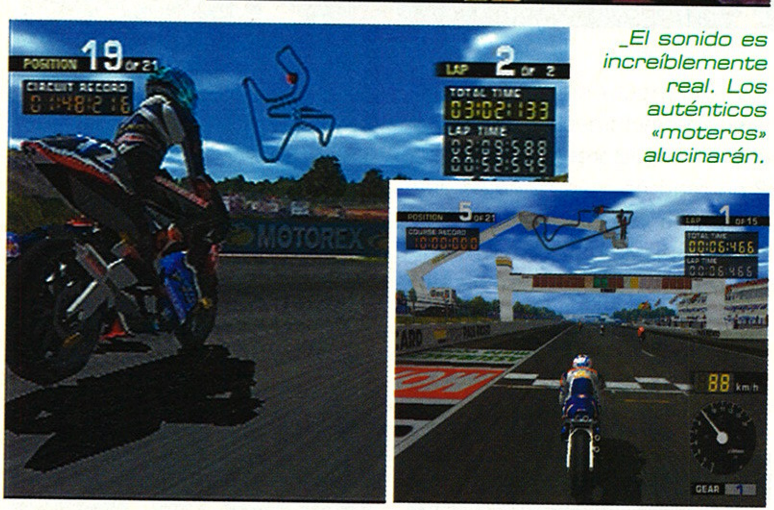


Motegi





_En ocasiones no se distingue si es un juego o la propia retransmisión de televisión.

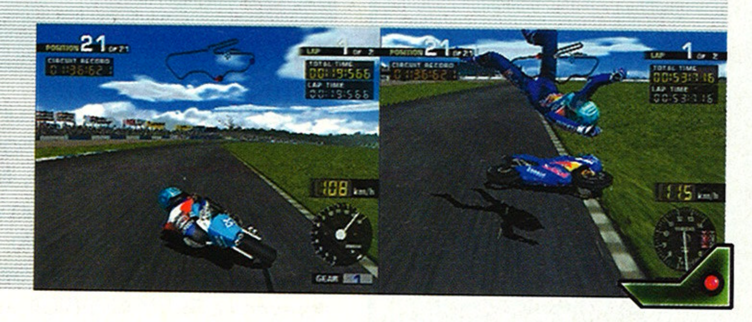


_El sonido es increíblemente real. Los auténticos «moteros» alucinarán.

lizada) en una especie de retos, repartidos por el juego, que se reflejan en la opción *Challenge*. El juego en resumen es una gran creación del género *arcade* de motociclismo, con las necesarias dosis de simulación y una cantidad de detalles no conocidos hasta el momento, que le otorgan una jugabilidad apoteósica. Y no pienses que vas a tener que hacer un pilotaje perfecto para ganar, porque en poco tiempo te harás con el control y es cuando verdaderamente disfrutarás con **Moto GP**. ❒

_Simulación

Si eliges esta opción verás aumentada la dificultad teniendo que controlar la aceleración y la frenada de manera exhaustiva (siempre con el control analógico) con peligro de trompo y caída. Con esto conseguimos acercarnos aún más a la realidad.



_Season

Encontraremos la típica competición con un orden predefinido de los circuitos (los cinco por tres sesiones) donde sumarás puntos en cada carrera. Pilotos y fotografías serán tu recompensa.





_Vistas

Dentro de las opciones encontraremos las vistas. Tendremos 2 predefinidas en tercera y primera persona. Además podremos personalizarlas y elegir dos de entre otras cinco: distante, lateral izquierdo y derecho, mini-cámara y trasera. Las laterales son dignas de admirar, mientras que la trasera es útil.





Preplay 2

COMPAÑÍA:	NAMCO
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	NAMCO
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Beat'em-up 3D

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-4
CONTRINCANTES:	7
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	5
CONTINUES:	Infinitos
MEMORY CARD:	420 KB

(+) El apartado gráfico de Tekken Tag Tournament es realmente insuperable. El Anti-Alias juega un papel importante.

(-) Que haya gente por ahí que diga que Tekken Tag Tournament es malo, sólo porque no tienen ni idea de jugar.

Tekken Tag Tournament

La versión *PAL* de TTT, mejor que la japonesa.

por <Doc>





Parecía imposible que una versión *PAL* de un juego, en este caso de **TTT**, llegará a superar a su homónima japonesa. El título de NAMCO lo ha conseguido. Se lo debemos a SONY AMERICA, que hartos de escuchar bobadas como «***PS2*** no tiene *Anti-Aliasing*», decidieron demostrar lo contrario con el título más perfecto gráficamente de la historia de los videojuegos. Al principio no creí que fuera a notarse demasiado, pero basta con echar un vistazo al conjunto que forman personajes y escenario para darse cuenta que el invento del *Anti-Alias* debería ser utilizado en todos los títulos para *PlayStation 2*. Los *jaggies* son camuflados perfectamente, los efectos de iluminación, que en este título son muchos y de muy diferentes tipos, se difuminan de una forma casi real sobre la superficie de los personajes, y la «baja» resolución que muestra la consola con este título queda perfectamente disimulada. Al fin los detractores de ***PlayStation 2*** no tendrán más remedio que rendirse ante lo evidente: **Tekken Tag Tournament** posee el motor 3D más detallado e impresionante de la historia de los videojuegos. Puede que no te guste la jugabilidad del título de NAMCO, posiblemente porque la dificultad



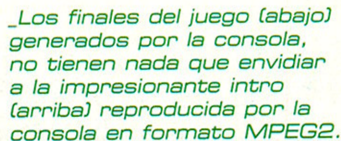


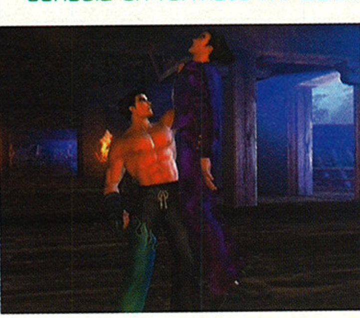






_Los finales del juego (abajo) generados por la consola, no tienen nada que envidiar a la impresionante intro (arriba) reproducida por la consola en formato MPEG2.













_Al fin, Anti-Aliasing

Es la única diferencia de esta versión *PAL*. La pantalla de la izquierda es de la versión japonesa y la de la derecha la de la *PAL*.





y el número de golpes sea demasiado alto, pero porque haya títulos como SOUL CALIBUR que consigues acabártelos machacando botones, no significa ni mucho menos que **TTT** sea un juego malo. La *beta* de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** que aquí os mostramos posee textos de ayuda para todos los menús en castellano y la más que ponderada técnica *Anti-Aliasing*, pero aún estamos deseosos de ver la opción de vídeo a 60 Hz, conocida por todos los usuarios de ***DREAMCAST***, ya que la mayoría de sus títulos la poseen. Aunque el hecho de jugar a 50 Hz sea un mal menor, ya que el juego ha sido acelerado y el *overscan* muestra sus mejores galas, no estaría de más que pudiéramos jugar con el formato original de vídeo para el que el juego fue creado. **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, no me cansaré de repetirlo, es el *beat'em-up 3D* más perfecto, tanto gráficamente como en lo que a jugabilidad respecta. Y no bastan unas pantallas, hay que verlo en movimiento para creerlo. ❐



_Al igual que en la versión japonesa, podremos acceder al Tekken Bowl.





Preplay ²

COMPAÑÍA:	TECMO
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	TEAM NINJA
FECHA DE LANZAMIENTO:	DIC. 2000
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Beat'em-up 3D
FORMATO:	DVD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-USA
JUGADORES:	1-4
COMPETICIONES:	7 Contrincantes
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	5
CONTINUES:	Inifinitos
MEMORY CARD:	100 KB

(+) Los nuevos trajes, los nuevos escenarios, los nuevos movimientos... todo es perfecto en DOA2 HARDCORE.

(-) Lo único que le falta a DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE es el Anti-Aliasing que TEKKEN TAG TOURNAMENT tiene.

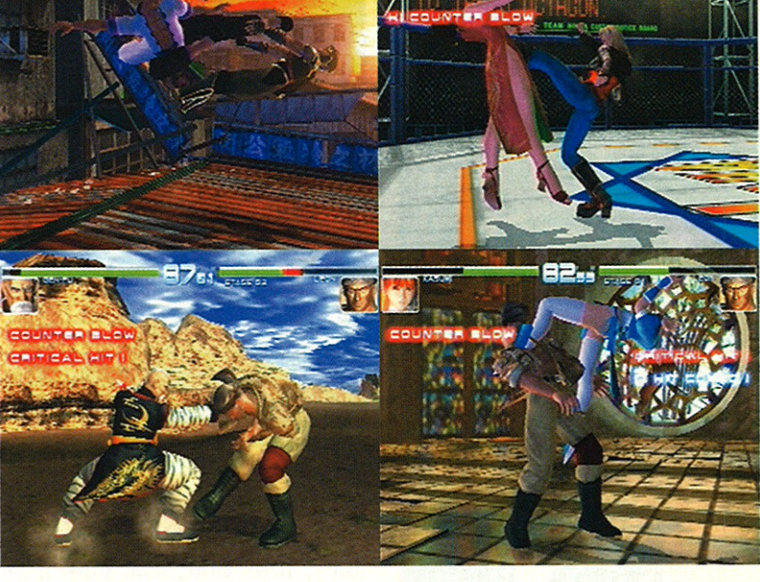
Dead or Alive 2 Hardcore

El TEAM NINJA mejora un título casi perfecto.

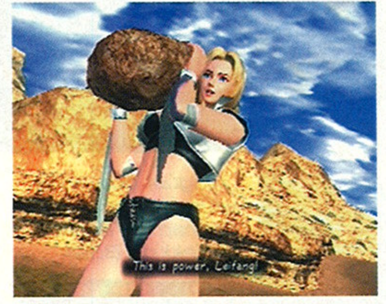
por ‹Doc›



Lo que comenzó siendo un arcade para NAOMI y, por consiguiente, futura conversión exclusiva a ***DREAMCAST***, ha sido ya versionado en cuatro ocasiones y, lo que es más extraño, para dos sistemas diferentes. El primer **DOA2** aparecido para el mercado doméstico (en este caso el japonés) fue el de DC, cuya jugabilidad y apartado gráfico resultaban idénticos a los de la *coin-op*; más tarde, le siguio la versión japonesa para ***PLAYSTATION 2***, la cual superaba incluso a la recreativa y, por último, las versiones *PAL* y *yankee* del título creado para los 128 bits de SEGA, las cuales poseían nuevos elementos como escenarios y trajes. Ahora, a menos de un mes de la aparición de ***PS2*** en **Estados Unidos** y **Europa**, el TEAM NINJA vuelve a mejorar su título estrella añadiéndole una gran cantidad de nuevos elementos. Al contrario de lo que ha ocurrido con TEKKEN TAG TOURNAMENT, cuya mejora radicaba principalmente en el apartado gráfico, en **DEAD OR ALIVE 2** se han modificado por igual tanto la jugabilidad como el aspecto visual. Desde el primer DOA2, TECMO ha ido introduciendo nuevos elementos jugables, los cuales se han recopilado en esta versión *Hardcore*, y además se han añadido muchos más. Los más importantes son los nuevos *counter*, añadidos a los «normales», y los nuevos movimientos incluídos en prácticamente todos los personajes. Otra de las novedades importantes es la inclusión de nuevas llaves conjuntas, las cuales se podrán realizar independientemente de los personajes que seleccionemos. Como colofón, TECMO ha incluído la posibilidad de





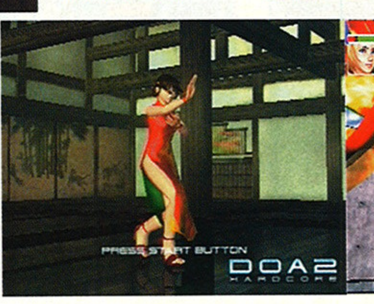


*La imagen de debajo forma parte de la nueva intro de está versión de **DOA2** para **PS2**.*



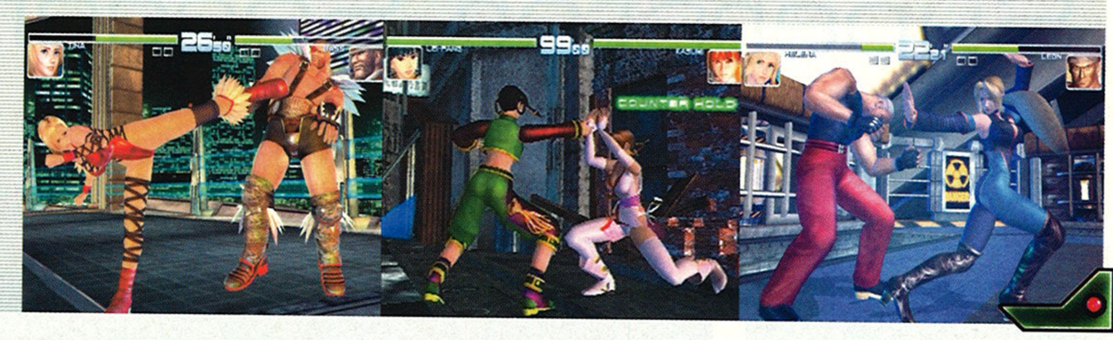






_Las novedades más Hardcore

Entre la gran cantidad de novedades que incluye esta nueva versión de **Dead Or Alive 2** se encuentran 21 nuevos trajes y 9 escenarios completamente nuevos.







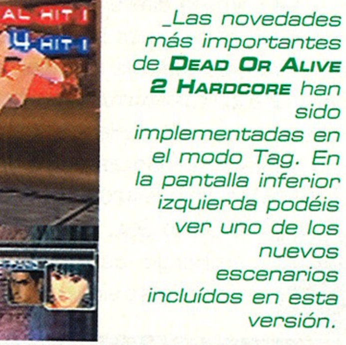




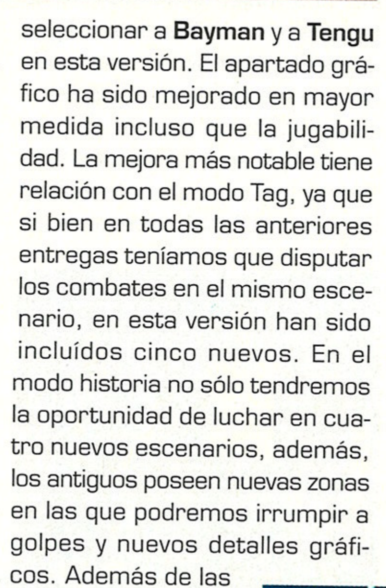




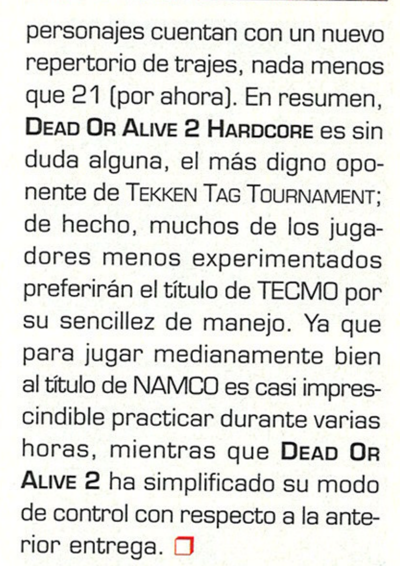




_Las novedades más importantes de **Dead Or Alive 2 Hardcore** han sido implementadas en el modo Tag. En la pantalla inferior izquierda podéis ver uno de los nuevos escenarios incluídos en esta versión.



seleccionar a **Bayman** y a **Tengu** en esta versión. El apartado gráfico ha sido mejorado en mayor medida incluso que la jugabilidad. La mejora más notable tiene relación con el modo Tag, ya que si bien en todas las anteriores entregas teníamos que disputar los combates en el mismo escenario, en esta versión han sido incluídos cinco nuevos. En el modo historia no sólo tendremos la oportunidad de luchar en cuatro nuevos escenarios, además, los antiguos poseen nuevas zonas en las que podremos irrumpir a golpes y nuevos detalles gráficos. Además de las nuevas animaciones para los *counter*, los personajes cuentan con un nuevo repertorio de trajes, nada menos que 21 (por ahora). En resumen, **Dead Or Alive 2 Hardcore** es sin duda alguna, el más digno oponente de Tekken Tag Tournament; de hecho, muchos de los jugadores menos experimentados preferirán el título de TECMO por su sencillez de manejo. Ya que para jugar medianamente bien al título de NAMCO es casi imprescindible practicar durante varias horas, mientras que **Dead Or Alive 2** ha simplificado su modo de control con respecto a la anterior entrega.











Preplay 2

International Superstar Soccer

Por fin la saga de KONAMI cuenta con jugadores reales

por <Chip & Ce>

COMPAÑÍA:	KONAMI
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	MAJOR
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-10-2000
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Deportivo

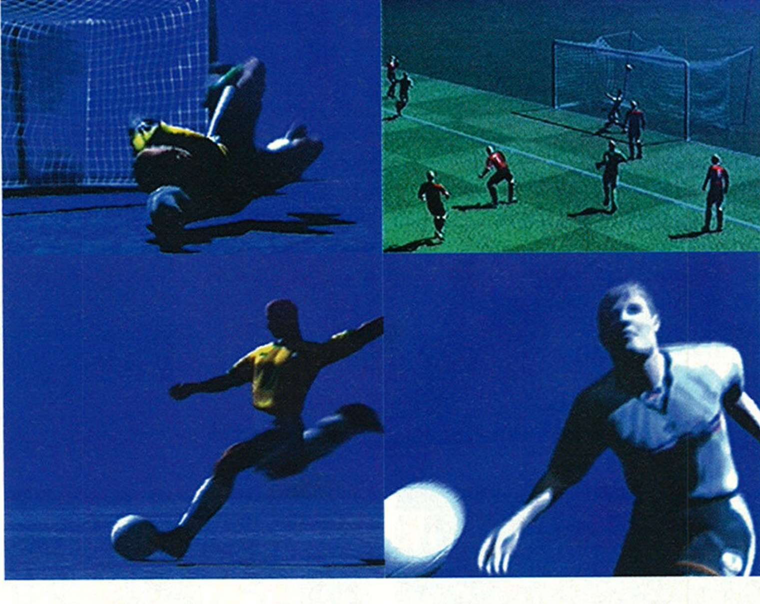
FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-4
COMPETICIONES:	3
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	5
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

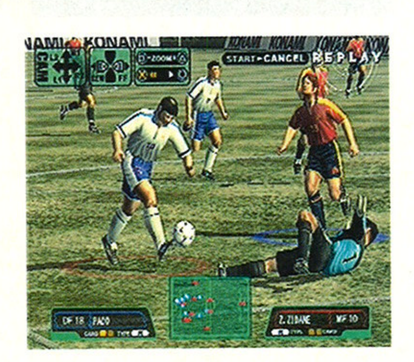
[+] La inclusión de jugadores reales era uno de los aspectos más demandados por los seguidores de esta saga.

[-] No se recogen clubes, con lo que muestra una importante debilidad con respecto a su gran competidor.

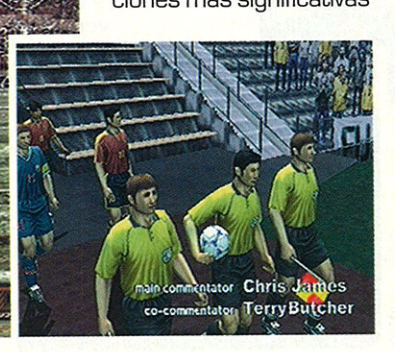


La versión *PAL* de Jikkyou World Soccer 2000 llega a **PlayStation 2** solventando algunos fallos técnicos e introduciendo jugadores reales. No hace muchos meses nos hacíamos eco del lanzamiento en el mercado japonés de Jikkyou World Soccer 2000. El programa buscaba mezclar los mejores elementos de las versiones de ***Nintendo 64*** y de las de ***PlayStation***, aunque dejaba un sabor agridulce. Con la firme intención de mejorar los errores cometidos, en buena parte motivados por las prisas por llegar al mercado, KONAMI se puso manos a la obra en la elaboración de la versión *PAL*. A la vista del resultado obtenido, y a pesar del poco tiempo que ha transcurrido desde la aparición del juego nipón, parece que el trabajo ha dado sus frutos. La primera diferencia significativa es, como ya es habitual, el título. Así, se vuelve a emplear la denominación International Superstar Soccer, la misma empleada en los restantes simuladores de fútbol de KONAMI en nuestro mercado, excepto Goal Storm. Sin embargo las modificaciones más significativas se refieren al aspecto técnico y a los protagonistas del programa. Con respecto a estos últimos, KONAMI incluye los nombres reales de los integrantes de las diferentes selecciones recogidas



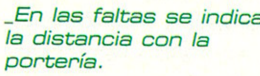












_En las faltas se indica la distancia con la portería.



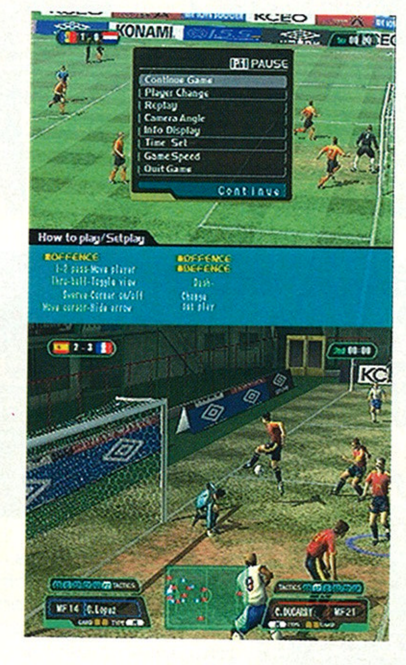




_Los menús son muy sencillos y de momento sólo se encuentran traducidos al alemán y al inglés.

en el programa. Esta circunstancia constituye una novedad sin precedentes en la historia de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, ya que únicamente los simuladores basados en la **J-League** habían tenido hasta el momento protagonistas reales. Con ello se consigue cubrir uno de los aspectos más demandados por los seguidores de la saga de KONAMI, al que, en este sentido, sólo le falta la presencia de los clubes. Hay que mencionar que también se mantienen las selecciones sub-23, incluyendo entre sus componentes a jugadores como **Raúl Tamudo** o a **Iker Casillas**, que cede su







_Jugadores



Superando una de las grandes carencias de la existosa saga ISS de KONAMI, se incluye por primera vez, dentro de los programas *PAL*, a jugadores reales. Los jugadores recogidos en la Selección absoluta corresponden a la última **Eurocopa**, mientras que los de las selecciones sub-23 son anteriores a la celebración de los recientes Juegos Olímpicos de Sydney.



_Editor con mucho color

Se mantiene el mismo editor incluido en la versión japonesa. Como datos curiosos pueden citarse la posibilidad de modificar el color de las botas y el del pelo de los jugadores.













_El sistema de control es similar al de las versiones de PSX.

puesto en la selección absoluta a **Santiago Cañizares.** Técnicamente la versión japonesa presentaba diferentes fallos, entre los que destacaban las múltiples ralentizaciones en los balones largos. Estos errores han sido corregidos de manera que el juego se hace mucho más dinámico, en la línea seguida en las versiones para ***NINTENDO 64***. Otra diferencia importante es la modificación del sistema de control. Así, la coincidencia entre los mandos de ***PLAYSTATION*** y ***PLAYSTATION 2*** permite establecer el comportamiento de los jugadores siguiendo una configuración de botones similar a la de toda la saga de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER para los 32 bits de SONY. Esta circunstancia supone un impor-











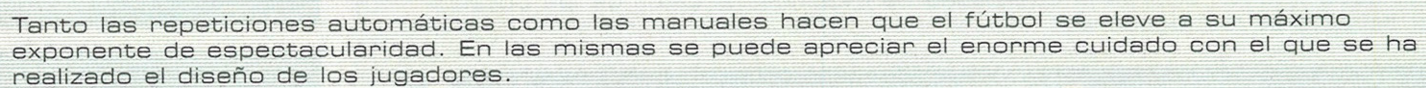
_Entre las opciones incluidas se encuentra un modo de práctica en el que se puede poner a prueba diferentes lanzamientos a balón parado.









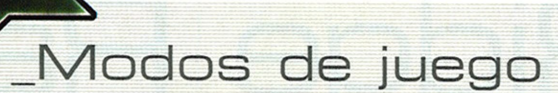


_Repeticiones

Tanto las repeticiones automáticas como las manuales hacen que el fútbol se eleve a su máximo exponente de espectacularidad. En las mismas se puede apreciar el enorme cuidado con el que se ha realizado el diseño de los jugadores.

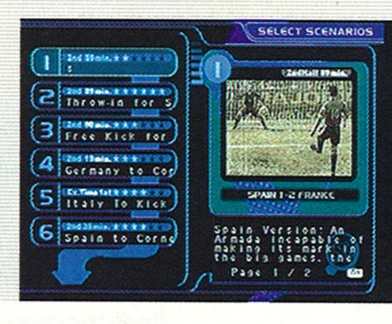






_Modos de juego

Aunque se ha eliminado el modo success, se mantienen las clásicas competiciones y el modo escenario. En el mismo se han modificado los retos incluyendo partidos de la última **Eurocopa** de selecciones. Así, **España** se enfrenta a **Francia** con el marcador adverso de 2-1 justo en el momento en el que **Raúl** ejecuta la pena máxima. ¿Seremos capaces de cambiar la historia?.







tante aliciente para los múltiples usuarios de la saga para los que el control del juego se ha convertido en algo totalmente intuitivo. En cuanto a las opciones, se mantienen las incluidas en Jikkyou World Soccer 2000 con una sola excepción. Nos estamos refiriendo al modo *success* en el que, basándose en pantallas con varias opciones, se planteaba la vida de un futbolista desde sus comienzos. Aparte de esta eliminación, una de las opciones habitualmente sacrificadas en las conversiones de la saga, se vuelve a contar con un modo de práctica, así como una serie de escenarios en los que se recrean situaciones reales. Destacamos el editor, el mejor de toda la saga, y los comentarios de los partidos que, de momento, únicamente están disponibles en inglés. A la espera de algunos retoques finales, como la traducción de los menús, las modificaciones realizadas por KONAMI devuelven a la compañía nipona la reputación de la que gozaba habitualmente, alejando las sombras que se extendieron con la versión japonesa.





_Uno de los pocos defectos de esta versión es la inclusión de clubes, tal y como sucede en las últimas entregas para **PlayStation**.



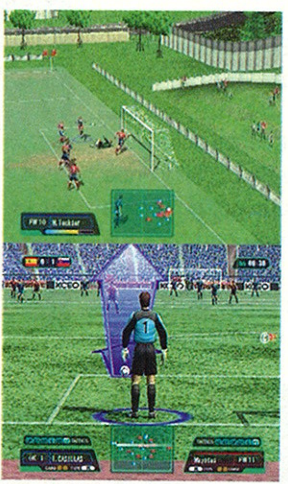




_Animaciones

Las animaciones permiten marcar un paréntesis dentro del desarrollo de los partidos. En este apartado se mantienen las incluidas en la versión japonesa.











_A la hora de elegir los escenarios de juego hay seis estadios distintos. Además, puede variarse la hora de comienzo de los partidos así como las condiciones climatológicas.

Ridge Racer V

NAMCO nos enseñará a volar con su obra.

por <The Elf>

Preplay [2]

COMPAÑÍA:	NAMCO
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	NAMCO
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Conducción

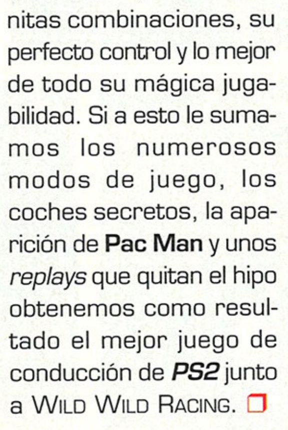
FORMATO:	CD ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
COCHES:	15
CIRCUITOS:	7+7 Reverse
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	3
MEMORY CARD:	420KB

(+) Sigue siendo el mejor y más jugable título de conducción de *PS2*. Tiene subtítulos en castellano.

(-) En la versión PAL analizada no se ha utilizado *anti aliasing*. El modo de dos jugadores es infame.



Es el más claro exponente de los juegos de coches y nació para liderar el género los primeros meses de vida de la máquina. Hoy por hoy sigue siendo el mejor y por eso la versión PAL a la que hemos tenido acceso apenas tiene diferencias. La única novedad es la posibilidad de elegir el idioma de los subtítulos entre cinco diferentes. Pero, en el caso de **RRV** esto nunca será negativo porque estamos ante el máximo exponente de la velocidad en ***PS2***, una magnifica recreación de la mítica saga en 128 bits, con sus magníficos coches inexistentes, sus circuitos de infinitas combinaciones, su perfecto control y lo mejor de todo su mágica jugabilidad. Si a esto le sumamos los numerosos modos de juego, los coches secretos, la aparición de **Pac Man** y unos *replays* que quitan el hipo obtenemos como resultado el mejor juego de conducción de ***PS2*** junto a WILD WILD RACING.





_Subtítulos en Castellano

Aunque los textos principales permanecen en inglés, podremos elegir el español como idioma para los subtítulos. Además durante la carrera, la información de interés aparecerá en castellano.



_Si acumulamos 3000 o más kilómetros conseguiremos a **PacMan** y a los fantasmas.



Type-S

SQUARE optimiza su juego de conducción.

por <The Elf>



COMPAÑÍA:	SQUARESOFT
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	ESCAPE
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGÉN:	Japón
GÉNERO:	Conducción
FORMATO:	CD ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
COCHES:	48
CIRCUITOS:	10
NIVELES DE DIFICULTAD:	2 (Control)
CONTINUES:	Infinitos
MEMORY CARD:	90 KB

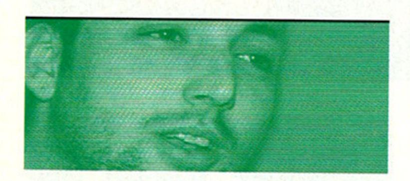
(+) Se ha incluido un nuevo circuito y una vista extra. Los menús son más atractivos y está en castellano.

(-) El control todavía sigue sin convencer aunque es menos exigente que en la versión japonesa.

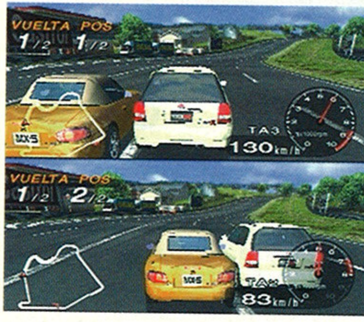






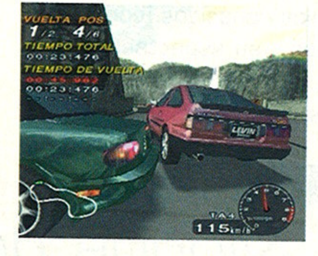


Ya tenemos aquí la versión PAL de DETS y hay que reconocer que SQUARE ha incluído interesantes novedades y mejoras. Para empezar se ha dado un generoso lavado de cara a todos los menús, pantalla de presentación, pantalla de selección de coche y de circuito, además de mostrar todos los textos en castellano. El catálogo de coches sigue contando con 6 marcas japonesas (Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru y Toyota), 5 europeas (Alfa Romeo, BMW, Ferrari, Porsche y TVR) y los coches del JGTC. A los circuitos de la versión japonesa hay que sumar uno nuevo: West Coast. El control de los vehículos se ha mejorado respecto a la versión original, que convertía cada partida en un auténtico ejercicio de paciencia y tensión, aunque todavía nos exige un excesivo seguimiento de la trayectoria del vehículo ❑











_En la versión PAL de **Driving Emotion Type-S** contaremos con una nueva vista en primera persona que no estaba incluida en la entrega japonesa.



_Todos los textos en castellano



Aquí tenéis una pequeña muestra del lavado de cara que han sufrido todos los menús y pantallas de selección de **Driving Emotion Type-S** que ahora presenta un aspecto más elaborado. Todos los textos están en castellano.



Preplay 2

Ready 2 Rumble: 2nd Round

Nuevos personajes en la línea de su antecesor

por <Chip & Ce>

COMPAÑÍA:	MIDWAY
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	MIDWAY
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Estados Unidos
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
COMPETICIONES:	2
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

(+) Cada boxeador tiene su propia personalidad, a lo que se une un diseño gráfico realmente espectacular.

(-) No se conoce el contenido exacto de las opciones incluidas en el programa, aunque no hay malas expectativas.

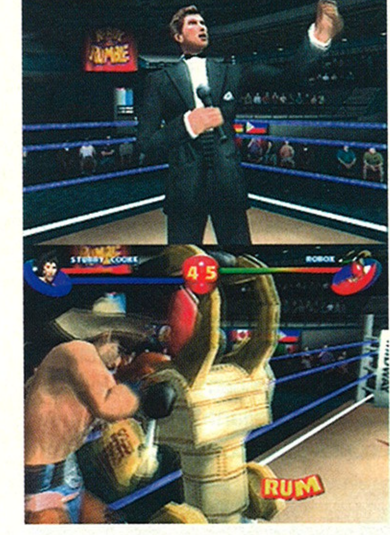








_El programa mantiene la misma línea de su antecesor. Así, aspectos como los árbitros o el presentador resultarán familiares para los que disfrutaron con la primera parte.





En la línea de las versiones para **PlayStation** y **Dreamcast**, el aspecto más destacado del programa es el grotesco aspecto de la galería de púgiles incluidos. El lanzamiento de **Dreamcast** coincidió con la aparición de Ready 2 Rumble, un programa que sorprendió a todos por el sentido del humor que rodeaba los combates. Tras pasar por **PlayStation** y **Game Boy Color**, MIDWAY ya tiene bastante avanzado el segundo asalto de su popular programa de boxeo. En esta ocasión los primeros en poder disfrutar de esta segunda entrega son los usuarios de **PlayStation 2**, en un programa que tendrá que vérselas con Knockout Kings 2001. Para esta nueva aventura los programadores han sido fieles a los aspectos con los que su antecesor logró tan buena acogida. Así, los púgiles vuelven a mostrar una completísima lista de estereotipos, en la que lo grotesco se une al humor. Entre los boxeadores vuelven a aparecer viejos conocidos (como Afro Thunder y su espectacular peinado), pero también se añaden nuevos personajes. Las incorpo-

_Modos de Juego

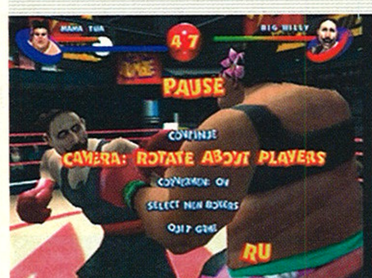
El programa aún no tiene completamente terminadas las opciones. Por lo que se puede apreciar, parece que se mantendrá la posibilidad de recrear la carrera de un púgil desde sus inicios.







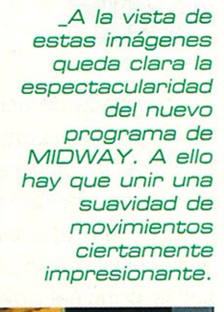
_Cámaras



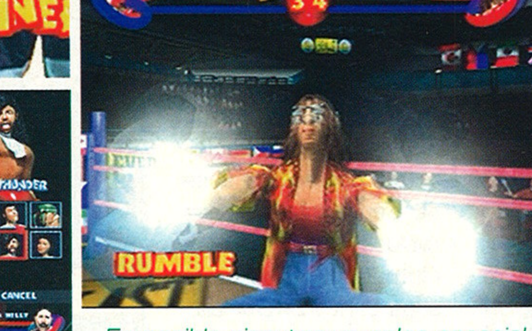
Sobre el cuadrilátero, la variedad de cámaras permite un espectacular seguimiento de los combates. Se incluyen desde primeros planos hasta perspectivas aéreas.



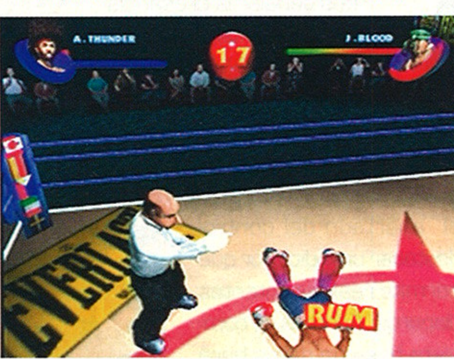




_A la vista de estas imágenes queda clara la espectacularidad del nuevo programa de MIDWAY. A ello hay que unir una suavidad de movimientos ciertamente impresionante.



_Es posible ejecutar un golpe especial completando la palabra «2rumble».





_Boxeadores

El aspecto y comportamiento de los púgiles recogidos es el detalle más llamativo del programa. Junto a viejos conocidos aparecen debutantes como un belicoso robot.







raciones siguen la misma línea de los veteranos, incluyendo hasta un robot. La capacidad de ***PlayStation 2*** permite mejorar la animación de los púgiles, potenciando otro de los aspectos que caracterizaron a las anteriores entregas. La puesta en escena también es magnífica, haciendo que el boxeo alcance su aspecto más espectacular dentro del mundo de los videojuegos. El sistema de juego, los menús e incluso la música serán familiares para los que disfrutaron la primera entrega. Sin embargo, no están completamente definidos los modos de juego, por lo que podemos encontrarnos alguna sorpresa en la versión final. A expensas de la completa finalización del programa, de lo que no hay ninguna duda es de la calidad gráfica de un título que apunta maneras para ser un digno sucesor de la saga de MIDWAY, y que cuenta con todos los ingredientes para hacernos disfrutar muchas semanas. ❏





Preplay²

NHL 2001

La saga de EA abre el catálogo de juegos de hockey sobre hielo para **PS2**.

por <Chip & CE>

COMPAÑÍA:	ELECTRONIC ARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	ELECTRONIC ARTS
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Estados Unidos
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	-
COMPETICIONES:	4
VIDAS:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	4
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

[+] Las animaciones ofrecen la cara más espectacular. Las faciales no tienen desperdicio.

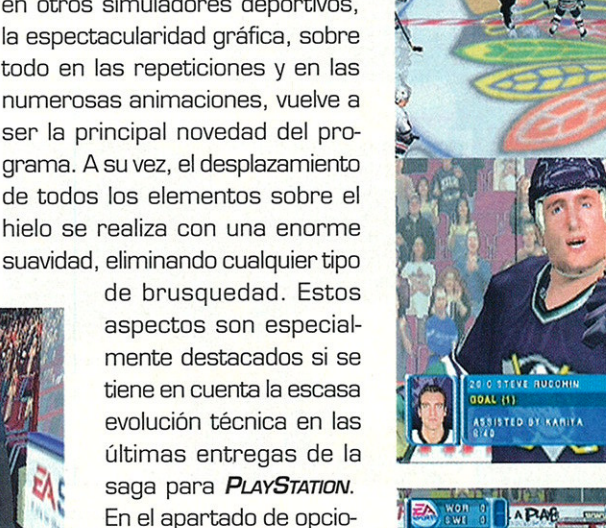
[-] En lo que es el desarrollo de los partidos, no hay demasiadas diferencias con respecto a lo visto en PSX.





El hockey sobre hielo llega a ***PLAYSTATION 2*** uniendo a la experiencia de la saga NHL las posibilidades gráficas que ofrece la nueva consola. La pasión levantada por el hockey sobre hielo en **Estados Unidos** hace que los simuladores para este deporte sean de los primeros en llegar a cada consola. ***PLAYSTATION 2*** no es una excepción a esta tendencia, siendo la veterana saga de ELECTRONIC ARTS la encargada de abrir el catálogo de juegos. Tal y como ha sucedido en otros simuladores deportivos, la espectacularidad gráfica, sobre todo en las repeticiones y en las numerosas animaciones, vuelve a ser la principal novedad del programa. A su vez, el desplazamiento de todos los elementos sobre el hielo se realiza con una enorme suavidad, eliminando cualquier tipo de brusquedad. Estos aspectos son especialmente destacados si se tiene en cuenta la escasa evolución técnica en las últimas entregas de la saga para ***PLAYSTATION***. En el apartado de opciones señalar la presencia de las plantillas actualizadas de la **NHL** y de diferentes selecciones nacionales, junto al conjunto de opciones que han hecho famosa la saga de ELECTRONIC ARTS. En el apartado del control destacar un indicador que permite realizar potentes disparos. Además, la completa base de datos hará las delicias de los aficionados a la estadística. En definitiva supone un aumento de la espectacularidad gráfica manteniendo las opciones de la tradicional saga dedicada al hockey sobre hielo. ❐

*_La principal diferencia con los juegos de **PSX** son las magníficas animaciones.*





_Opciones varias

Entre las mismas puede señalarse el editor de jugadores, así como la posibilidad de elegir entre varias indumentarias para un mismo equipo.





Top Gear Dare Devil

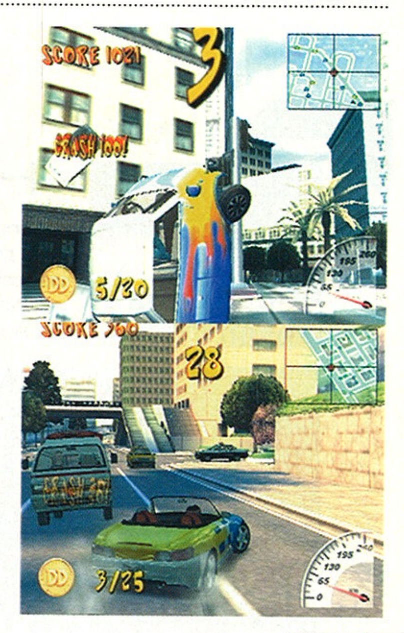
El clásico de KEMCO se actualiza

por ‹The Scope›



Seijiro Okuhara, Director de la división de Software de KEMCO nos mostró en la redacción de **SUPER JUEGOS** las virtudes de uno de los juegos de coches que saldrán a la vez que la consola. Es un simulador en toda regla, con multitud de coches y circuitos (27 niveles) que deberemos completar realizando las diferentes misiones que se nos encomienden. No existe un orden preestablecido para completar el objetivo, sino que el jugador será el que explore en la ciudad hasta completar cada fase. El juego se desarrolla en cuatro ciudades: **San Francisco**, **Londres**, **Tokio** y **Roma**. No existen reglas, y todo es válido con tal de ir superando las fases. Cada coche de los 75 incluidos tiene su propio comportamiento y dinámica, siendo sus nombres falsos pero su aspecto idéntico al de coches reales como el Audi TT, el Smart, el dos caballos o el New Beetle. Un aliciente del juego son los *items* desperdigados, que van desde los que te aumentan la velocidad durante unos segundos y los que te aumentan el tiempo para completar la misión, hasta los que abren las fases de *bonus* y nuevos modos de juego. ❑





_El sonido interactúa con la situación. En cada ciudad escucharemos un tema diferente, y los FX están personalizados para cada vehículo.











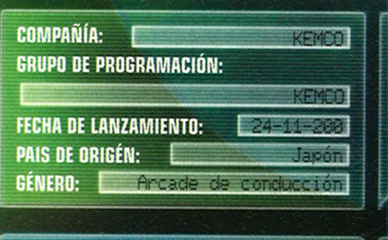


_Cuatro tipos de vehículos



Los 75 coches incluidos en el juego se dividen en 4 categorías, los *Urban Mini Car*, los *Street Car*, los *Sports Car* y los *Super Powerful Car*, aunque estos últimos no estarán disponibles desde un principio.



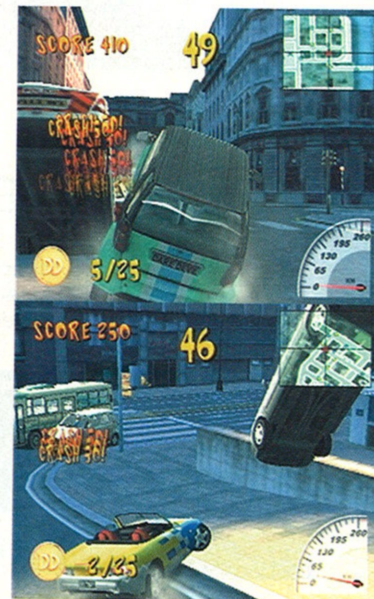


Preplay²

COMPAÑÍA:	KEMCO
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	KEMCO
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-200
PAIS DE ORIGÉN:	Japón
GÉNERO:	Arcade de conducción
FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
VEHÍCULOS:	75
CIRCUITOS:	27
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

(+) La increíble variedad de coches. Además, aunque los nombres son falsos, son muy parecidos a modelos reales.

(-) Si conoces el Midtown Madness de *PC*, te sorprenderá lo mucho que se parecen ambos.







Preplay 2

COMPAÑÍA:	KONAMI
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	KONAMI
FECHA DE LANZAMIENTO:	2001
PAIS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
COMPETICIONES:	4
VIDAS:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

(+) Algunos detalles gráficos como el efecto del viento sobre la ropa de los jugadores.

(-) La velocidad en la prueba de boardercross complica considerablemente el control.

Winter X Games

Un clásico simulador de snowboard

por <Chip & Ce>

_Half Pipe

El circuito presenta una especie de *half pipe* que permite utilizar las paredes para realizar espectaculares saltos y todo tipo de acrobacias.

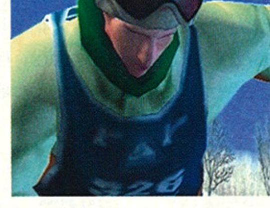




Tras arrasar en los 32 *bits* de SONY, el *snowboard* desembarca con fuerza en **PS2**. El programa lleva el título de **WINTER X GAMES**, aunque en el mercado nipón se denomina ESPN X GAMES SNOWBOARDING. Aunque inicialmente estaba previsto que fuera uno de los compactos que acompañaran el lanzamiento de la nueva consola en **España**, parece ser que se va a retrasar algo. Observando la *intro* puede parecer que se incluyen diferentes deportes relacionados con el mundo de la nieve, sin embargo el programa sólo se centra en el *snowboard*. Dentro del mismo incluye cuatro pruebas diferentes que nos llevan desde la velocidad del *boardercross* hasta las figuras y acro-









_Los personajes incluidos, aunque desconocidos para el gran público, son algunos de los mejores en la especialidad del snowboard.



_Boarder Cross

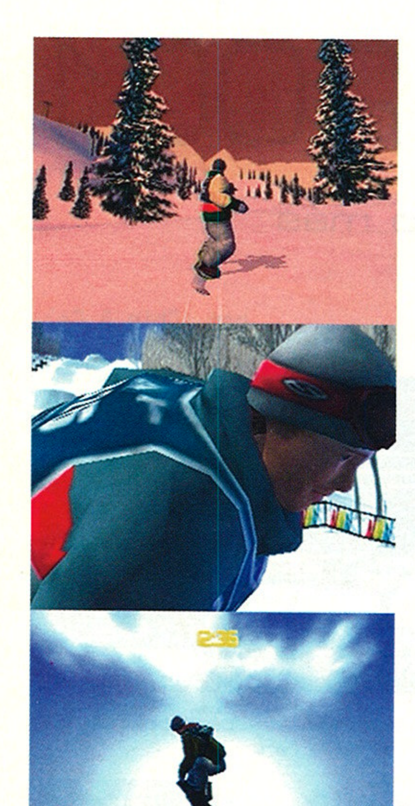


En esta prueba hay que vencer a los rivales en una carrera frenética. Sin embargo, no se trata de descender sin preocupaciones, ya que es necesario atravesar una serie de puertas a lo largo del recorrido.











_Bigair





Se trata de un corto circuito en el que se sitúan dos rampas consecutivas. Las acrobacias constituyen el eje principal de esta prueba.





bacias que caracterizan las competiciones de *half pipe*, *bigair* y *slopestyle*. Todas ellas son reproducidas buscando la mayor similitud con las pruebas de *snowboard*, lo que hacen que el juego sea un perfecto simulador. Esta circunstancia es la que permite que se diferencie de su único competidor, SSX SNOWBOARD SUPERCROSS, en el que ELECTRONIC ARTS lleva las pruebas a escenarios que se alejan de su entorno natural y permite todo tipo de golpes. Sin embargo, **WINTER X GAMES** no sólo sigue las normas oficiales, sino que también incluye a personajes reales y elimina cualquier tipo de turbo o velocidad adicional. Por otra parte, hay que destacar la garantía de KONAMI, que se está mostrando como uno de los grupos de programación más activos para ***PLAYSTATION 2***. Además, se vuelve a reproducir la lucha entre KONAMI y ELECTRONIC ARTS, tal y como sucedió con el género futbolístico. En este caso las diferencias entre los dos programas son muy claras, aunque para hacernos una idea completa de lo que este juego puede suponer, es necesario esperar al resultado final, allá por los primeros meses del año que viene. ❐





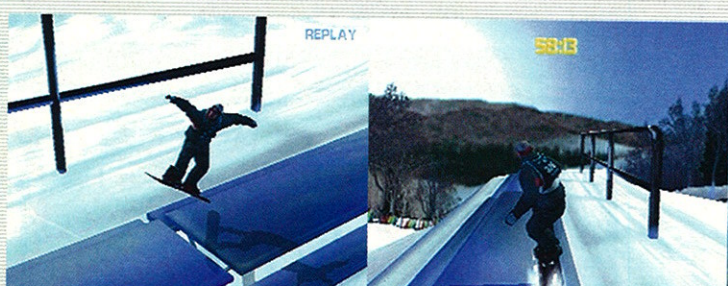






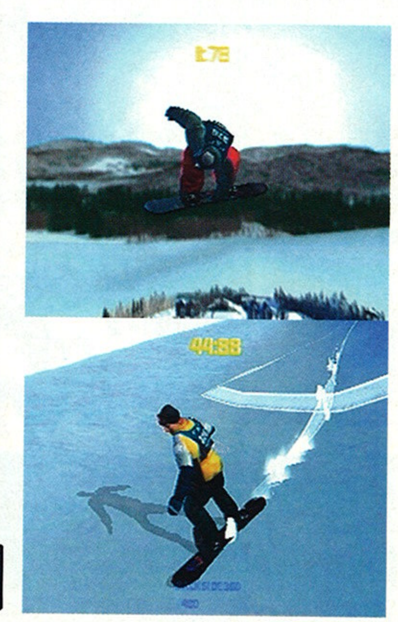
_Entre las opciones disponibles se encuentra el modo de dos jugadores. Junto al mismo hay otras opciones como la posibilidad de practicar en un paraje salvaje.

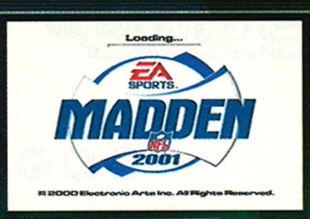
_Slop Style



Las acrobacias vuelven a ser las protagonistas del *Slop Stile*. En esta ocasión el circuito es muy amplio, permitiendo moverse libremente por el mismo. Además, incluye distintos objetos que facilitan la realización de todo tipo de figuras.







Preplay 2

COMPAÑÍA:	ELECTRONIC CARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	ELECTRONIC CARTS
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Estados Unidos
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	-
COMPETICIONES:	2
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

(+) Las animaciones y los primeros planos son una demostración de calidad a la que no puede ponerse ningún pero.

(-) La escasa afición al fútbol americano en **España**, es el único factor que puede evitar su éxito.

Madden 2001

El programa de fútbol americano más espectacular de la historia

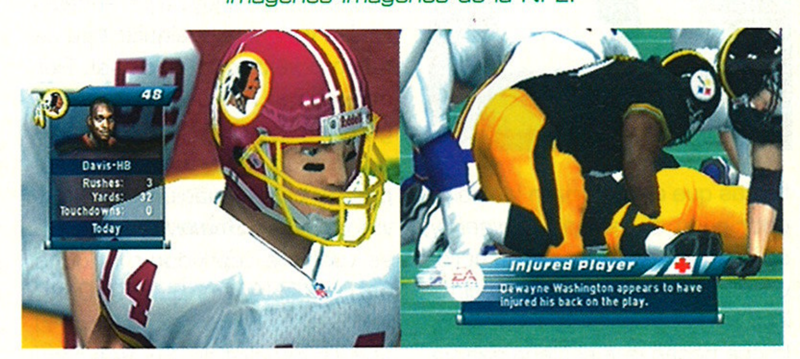
por <Chip & Ce>



De todas las sagas dedicada al fútbol americano la protagonizada por el comentarista **John Madden** es la más veterana. Desde sus comienzos, dentro de MEGA DRIVE, hasta la actualidad ha sido siempre un título de referencia para los diferentes soportes. En todo este tiempo, el programa ha mostrado una evolución gráfica impresionante sólo amenazada por la saga NFL QUARTERBACK CLUB. La citada saga es precisamente la que contaba hasta ahora con el simulador de fútbol americano más espectacular del mercado gracias a su versión para ***DREAMCAST***. Sin embargo, ELECTRONIC ARTS vuelve a recoger el relevo con este programa que consigue superar a su eterno rival con un programa que gráficamente es uno de los mejores, tanto dentro del campo deportivo como en el mundo en de los restantes géneros. En el programa la magnífica animación de los jugadores pasa desapercibida al lado de las impresionantes animaciones de los jugadores. Para hacernos una idea, ni siquiera los cascos suponen una barrera para apreciar las animaciones faciales de los jugadores. A ello se le une el clásico sistema de juego de todas las entregas de **Madden**, en el que se incluyen múltiples opcio-



_La intro ofrece un magnífico montage de espectaculares imágenes imágenes de la NFL.





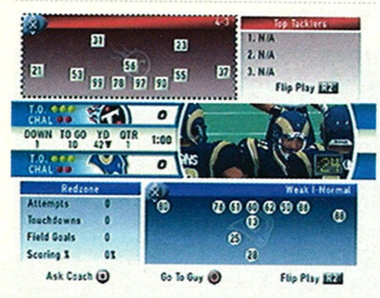


_Editor

Los impresionantes primeros planos hacen que, a pesar del casco, se aprecien los rasgos faciales de los jugadores. Esta circunstancia hace que el editor permita fijar estos aspectos junto a los clásicos peso, altura y color de piel. Además, se incluye un editor de equipación en el que se fijan desde las barras protectoras del casco hasta las coderas.



_Aspectos tácticos

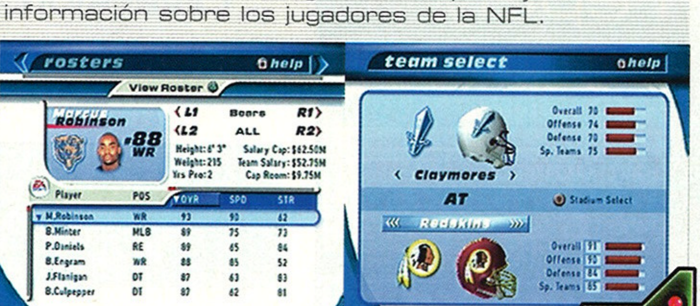
Las variaciones tácticas ofrecidas por el programa constituyen otro de sus alicientes, ofreciendo múltiples jugadas. El sistema para su ejecución es similar al empleado tradicionalmente.

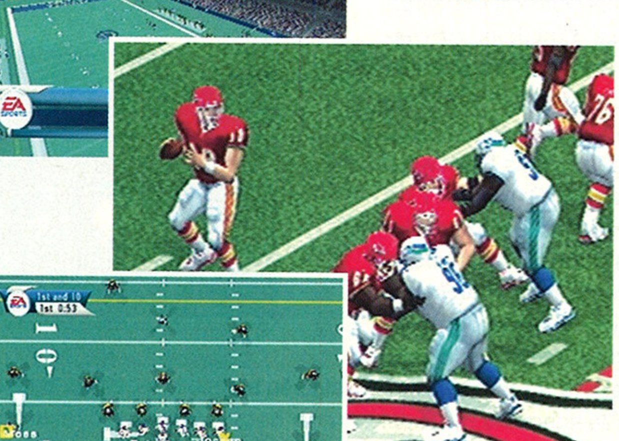


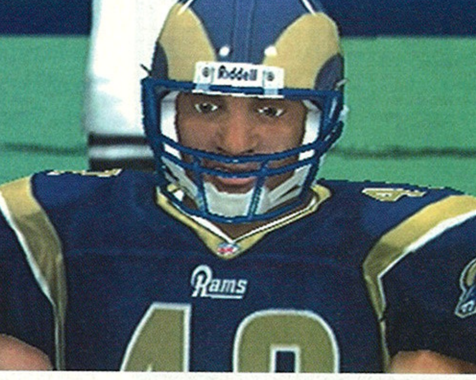


_Base de datos

En el programa se incorpora una extensa base de datos en la que se recoge una completa y detallada información sobre los jugadores de la NFL.



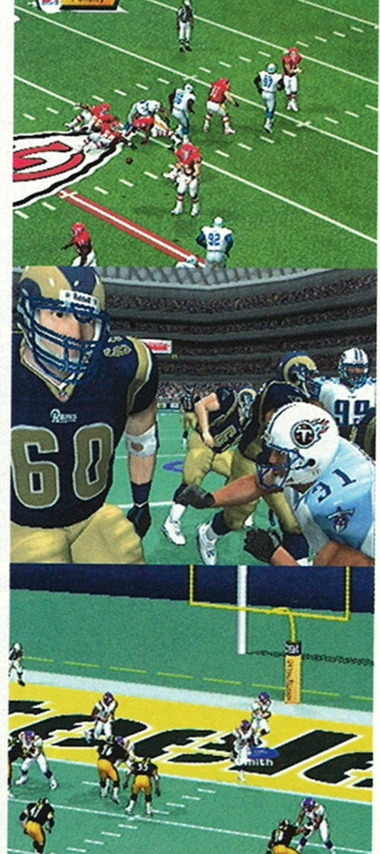


_Gráficamente estamos ante el mejor programa dentro del fútbol americano y uno de los mejores dentro del, aún limitado aunque por poco tiempo, catálogo de **PLAYSTATION 2**.

nes técnicas con las que disfrutarán los grandes aficionados al fútbol americano. La puesta en escena tampoco tiene desperdicio ya que desde la intro, en la que las imágenes reales han sido montadas a ritmo de rap, hasta los menús, demuestran el cuidado puesto por ELECTRONIC ARTS en la creación de este juego. La calidad es tal que el único elemento que puede hacer que el programa no se convierta en uno de los éxitos de la temporada es la escasa afición con la que cuenta este deporte en nuestro país. De lo que no hay duda es de que estamos ante el simulador de fútbol americano más espectacular del mercado en estos momentos. ❑

_Repeticiones

Para poner de manifiesto la calidad gráfica del programa no hace falta ningún comentario. Lo mejor es echar un vistazo a estas imágenes que forman parte de las repeticiones incluidas tras las jugadas.




Fantavision

Preplay 2

COMPAÑÍA:	Sony Computer Ent.
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	Sony Computer Entertainment
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Puzzle

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
ESCENARIOS:	8
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	2
CONTINUES:	No
MEMORY CARD:	300 KB

(+) La versión PAL está traducida y doblada al castellano. El nuevo modo para dos jugadores. Súper adictivo.

(-) Quizá a primera vista no parezca gran cosa. Lástima que haya gente que se atreva a juzgar un título sin jugar.

Diversión pirotécnica, para 2 jugadores

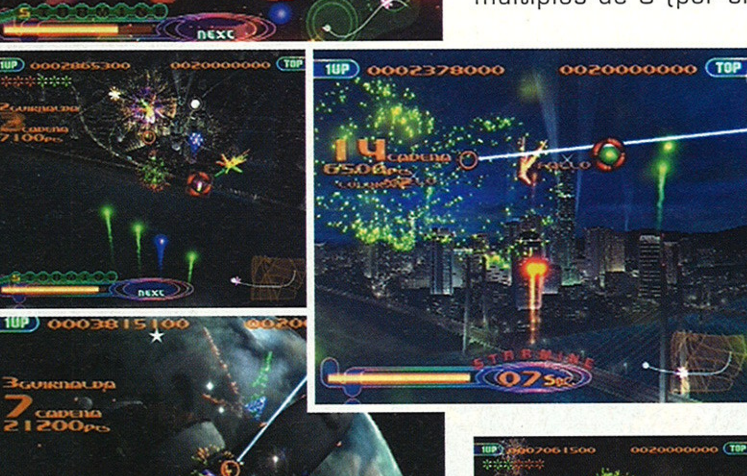
por (Doc)

Parece ser que la mayoría de los títulos creados para **PS2** serán mejorados de cara al mercado americano y europeo. Este es el caso de TEKKEN TAG TOURNAMENT y de **FANTAVISION**. Si bien TTT ha visto mejorado su **APARTADO GRÁFICO**, Fantavision, primer juego de puzzle creado para ***PLAYSTATION 2***, ha sufrido ciertos cambios que afectan sobre todo a la jugabilidad. Además de haber sustituído la banda sonora «retro» del **FANTAVISION** nipón por un *Drum & Bass* de lo más típico, le han añadido a **FANTAVISION** un adictivo modo para dos jugadores, que la versión japonesa no tenía. Al más puro estilo TETRIS BATTLE GAIDEN, a medida que vamos haciendo explotar cohetes en cadenas de multiplos de 3 (por si alguién se había perdido), podremos hacer explotar diferentes objetos, los cuales dejarán un porcentaje de pantalla mayor a uno de los jugadores, intercambiará el estado en el que se encuentren las pantallas de los «artificieros» y hasta podremos enviarle «regalitos» inesperados a nuestro oponente encadenando un gran número de cohetes. Por extraño que parezca a primera vista, **FANTAVISION** es un puzzle original, visualmente impresionante y muy, pero que muy adictivo. Nos pasaremos las horas buscando tríos de cohetes del mismo color sin apenas darnos cuenta. Si lo tuyo no es la lucha ni los coches, el título más indicado para comenzar tu colección de juegos de ***PLAYSTATION 2*** debería ser sin duda este original **FANTAVISION**.

_Para 2 jugadores

La diferencia más importante del **FANTAVISION** americano y europeo con respecto al japonés, es la inclusión de un divertido y adictivo modo *Versus* para dos jugadores simultáneos.













Gradius III & IV

La legendaria saga de KONAMI llegará con *PS2*

por <The Elf>

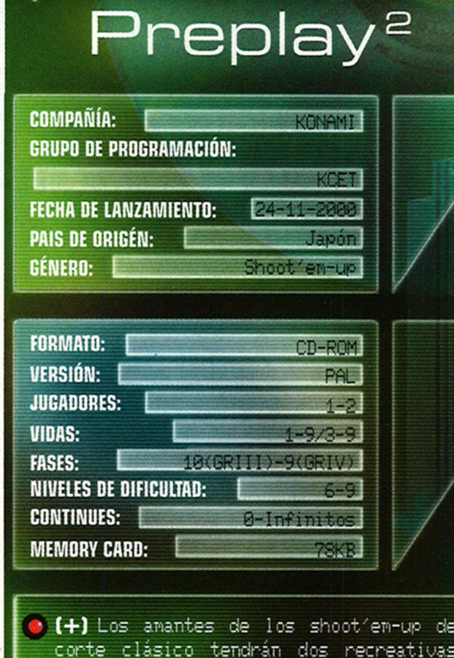
GRADIUS III

Su origen se remonta a 1989, cuenta con un total de diez escenarios y un completo editor de armamento. Es la primera vez que se hace una conversión íntegra.









COMPAÑÍA:	KONAMI
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	KCET
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGÉN:	Japón
GÉNERO:	Shoot'em-up
FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
VIDAS:	1-9/3-9
FASES:	10(GRIII)-9(GRIV)
NIVELES DE DIFICULTAD:	6-9
CONTINUES:	0-Infinitos
MEMORY CARD:	79KB

(+) Los amantes de los shoot'em-up de corte clásico tendrán dos recreativas legendarias en PS2. La intro es genial.

(-) Hubiera sido mucho más interesante haber incluido la saga entera. Más de uno no va a entender esta compilación.

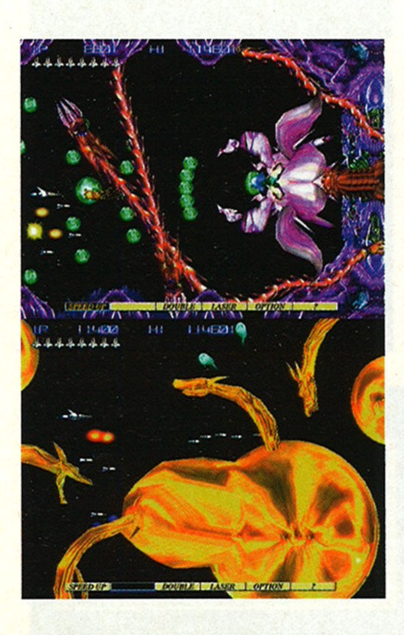


El *pack* de KONAMI nos ofrece dos recreativas separadas por diez años.

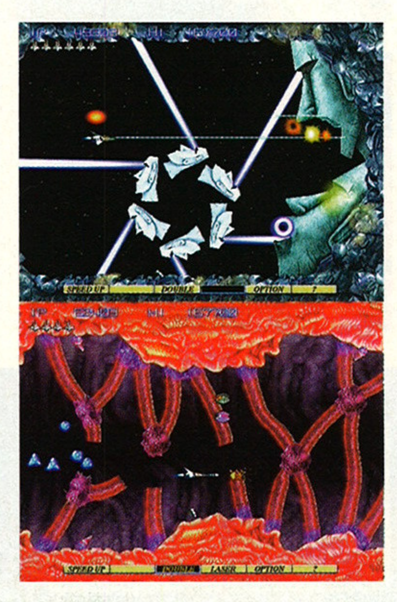
Aunque está muy claro que esta recopilación de GRADIUS no va a ser el título más vendido de *PS2*, hay que agradecer a KONAMI que se haya atrevido a lanzarla en **Europa** el mismo día en el que aparece la consola. **GRADIUS III&IV** nos dará la oportunidad de conocer con detalle el capítulo más completo de toda la saga y su última aparición en salones recreativos. Ambas conversiones son perfectas y vendrán acompañadas de una poderosa e inolvidable secuencia de introducción y numerosos modos extra como los *Hi Score Try*, *Boss Rush Mode* e incluso un modo para comenzar en el último nivel completado. Toda la magia de los clásicos *shoot'em-up* se encuentra encerrada en un *pack* que no pone de manifiesto los límites técnicos de la consola pero sí los de la jugabilidad. ❐

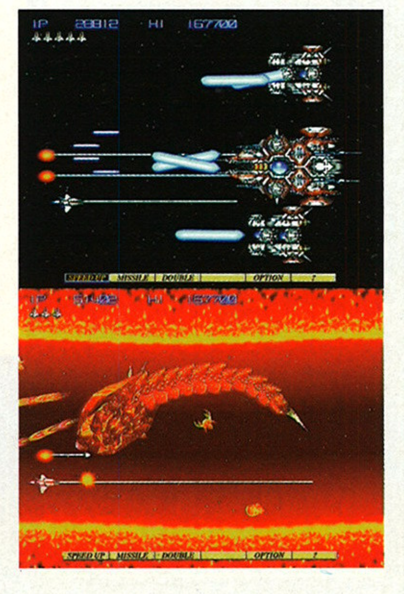
GRADIUS IV

Pondrá nueve fases a nuestra disposición y es un claro homenaje al otro integrante del *pack*. Apareció el año pasado en los recreativos japoneses y todavía no ha traspasado las barreras de Occidente. Es una ocasión única para hacerse con esta **COIN-OP**.







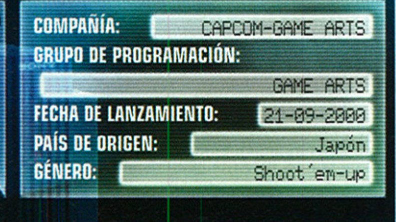




Silpheed The Lost Planet

GAMEARTS y CAPCOM nos ofrecen el gran matamarcianos que necesitaba *PS2*.

por <Nemesis>



COMPAÑÍA:	CAPCOM-GAME ARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	GAME ARTS
FECHA DE LANZAMIENTO:	21-09-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Shoot´em-up

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1
FASES:	6
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	2
CONTINUES:	Infinitos
MEMORY CARD:	70 KB



CONTROLES:

Triángulo	-
Círculo	Disparo derecho
X	Disparo automático
Cuadrado	Disparo izquierdo
Select	-
Start	Pausa
Stick izquierdo	-
Stick derecho	-
L1	-
L2	-
R1	-
R2	-

MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	No
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	3



El sueño largamente perseguido por muchos usuarios de **PLAYSTATION 2** se hizo realidad el 21 de Septiembre, con la comercialización en **Japón** de **SILPHEED. THE LOST PLANET**, último capítulo de una saga iniciada en el mundo del **PC** y elevada a los altares gracias a la ya mítica entrega para **MEGA CD**. Siete años después, el mito continúa por obra y gracia de sus creadores originales, GAMEARTS, que bajo la producción-distribución de CAPCOM, llevan al caza *SA-77 Silpheed* a alturas con las que jamás habrían soñado los fans del juego de **MEGA CD**. **SILPHEED: THE LOST PLANET** apasionará a los seguidores de los *shoot´em-up* en general, pero serán sobre todo los fans de la entrega **MEGA CD** quienes más apreciarán el esfuerzo de GAMEARTS por respetar la mecánica, escenarios y enemigos del juego de 1993, y la forma en que ha elevado todo





Una muestra inmejorable del poderío gráfico de ***SILPHEED THE LOST PLANET*** *es la quinta fase, con su campo de asteroides, barrido a intervalos por unas cuantas descargas láser.*









GRÁFICOS

Salvo un par de inexplicables ralentizaciones, el juego es perfecto y ofrece todo lo que se espera de un matamarcianos: final bosses gigantescos, colorido y muchas explosiones.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Músicas intachables, menos pegadizas que las del score de la versión **Mega CD**. La versión japonesa incorpora voces en inglés, algo que realmente se agradece.

TIEMPO DE JUEGO

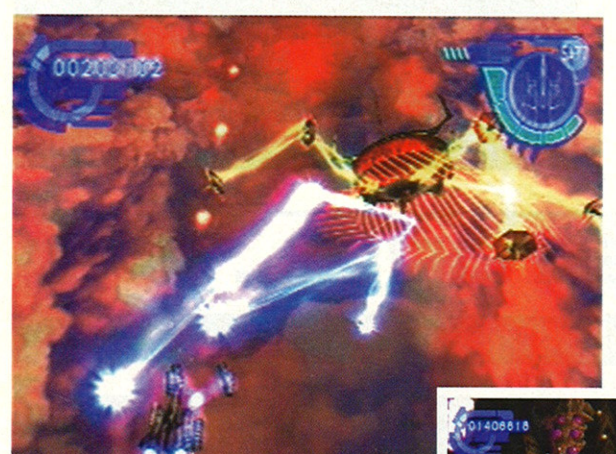
Las continuaciones infinitas y las hasta 25 unidades de energía de tu nave, hacen que sea relativamente fácil llegar a la sexta fase... Otra cosa es superarla.

JUGABILIDAD

Jugar a **Silpheed: The Lost Planet** es regresar a la época dorada de los shoot´em-up, cuándo sólo se necesitaba un joystick y un botón para pasarlo bien durante horas.







Un soberbio juego de transparencias al más puro estilo Super E.D.F. envuelve a la SA-77 Silpheed en su lucha contra una impacable medusa alienígena.

ello a la máxima potencia gracias al demoledor *hardware* de ***PS2***. La acción de **The Lost Planet** se divide en seis intensas fases, (una cifra quizá algo corta para un matamarcianos de este calibre), algunas de ellas heredadas de ***Mega CD*** (como el campo de asteroides o el salto al hiperespacio), intercaladas con otras de nuevo cuño. La mecánica de **Silpheed: The Lost Planet** es sorprendentemente simple, si lo comparamos con la sofisticación que suelen alcanzar últimamente este tipo de juegos. Como en el anterior Silpheed, hay un botón para activar el arma del ala izquierda, otro para el ala derecha y por último el que activa ambos (la X), que será con toda seguridad el que acabes utilizando. Y ahí se acaba todo. El resto depende de tu pericia para sortear los cientos de disparos que acosarán a tu nave, resistir a los *final bosses* y evitar los múltiples obstáculos de cada escenario (edificios, asteroides...). Antes de cada fase, y durante el repostaje a media misión, **The Lost Planet** te ofrecerá la posibilidad de acoplar diferentes combinaciones de armamento con demoledores resultados. La dispersión de disparo del *Vulcan* es el ▶










_El Armamento del SA-77




El sistema de disparo es idéntico al del Silpheed de ***Mega CD***, aunque el arsenal ha aumentado considerablemente. Al *vulcan* original se le unen otros ocho tipos de armas, incluyendo un láser óptico.









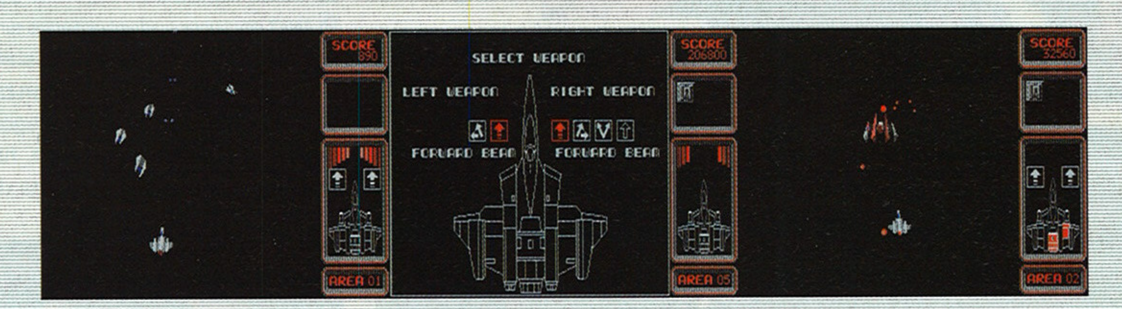
Antes de cada misión, el juego ofrece un coqueto briefing, acompañado de textos y voces en inglés.



UN POCO DE HISTORIA...

SILPHEED · AÑO: 1986 · PLATAFORMA: PC-8801

Nacido como pseudo-secuela de THEXDER, un título anterior de GAMEARTS, **SILPHEED** fue obra de **S. Uesaka** y **H. Godai**, y su gran calidad (hablamos del año 86) llamó la atención de la poderosa SIERRA (la compañía de los KING´S QUEST) que lo comercializaría en **USA** un año más tarde.



SILPHEED · AÑO: 1993 · PLATAFORMA: MEGA CD







¿Qué puedo deciros de este juego que no haya dicho ya? SILPHEED es uno de los cuatro fantásticos (junto a SONIC CD, SNATCHER y FINAL FIGHT CD) que hicieron que mereciera la pena poseer un ***MEGA CD*** (aunque por ello tus amigos se rieran de ti y los niños te arrojasen piedras por la calle). A través de doce escenarios pregrabados (pero no por ello menos espectaculares), la *SA-77 Silpheed* era el eje central, la protagonista, de un *shoot´em-up* maravilloso, divertido, emocionante y difícil como el sólo, en el que se alternaban batallas espaciales (con cargueros saltando en mil pedazos a tu alrededor) con misiones en planetas y una odisea en un campo de asteroides, que aún hoy en día me es difícil de olvidar.



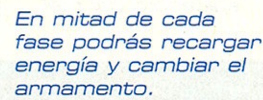








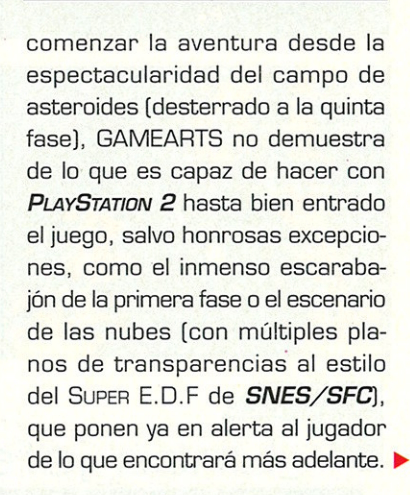
En mitad de cada fase podrás recargar energía y cambiar el armamento.

















complemento ideal para el contundente láser óptico, logrando entre ambos una potencia de fuego sin igual que reducirá a polvo cósmico toda criatura o nave que se ponga por delante. Y te hará falta, porque **Silpheed: The Lost Planet** encierra un elenco de *final bosses*, a cual más grande y difícil de abatir, que te dejará sin respiración. Puede que GAMEARTS no alcance la maquiavélica maestría de TREASURE en cuanto a la creación de jefazos finales, pero supera la prueba y con nota, sobre todo a partir de las fases posteriores del juego. Y es que si de algo peca **The Lost Planet** es de no mostrar todas sus cartas al principio. En lugar de comenzar la aventura desde la espectacularidad del campo de asteroides (desterrado a la quinta fase), GAMEARTS no demuestra de lo que es capaz de hacer con ***PlayStation 2*** hasta bien entrado el juego, salvo honrosas excepciones, como el inmenso escarabajón de la primera fase o el escenario de las nubes (con múltiples planos de transparencias al estilo del Super E.D.F de ***SNES/SFC***), que ponen ya en alerta al jugador de lo que encontrará más adelante.



Este cruce de arañón y escarabajo es el encargado de darte la bienvenida a **Silpheed: The Lost Planet**, nada más comenzar el juego. Puedes hacerte una idea de lo que te espera más adelante...



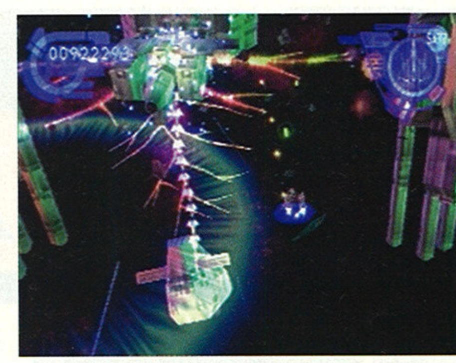




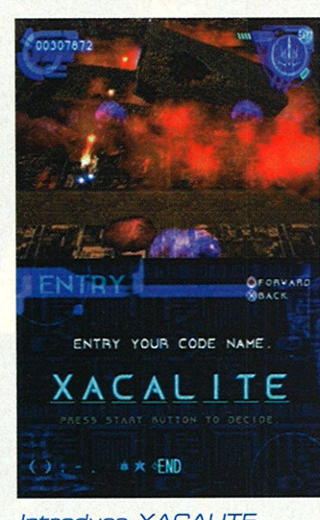




Las seis fases de que se compone ***Silpheed: The Lost Planet*** *se desarrollan en los más diferentes parajes... Hay una ciudad asolada por los aliens, un viaje por el hiperespacio, un campo de asteroides e incluso una visita al mismo epicentro del mal.*







Introduce XACALITE como nombre y tendrás todas las armas.







Las pantallas que acompañan este texto, aunque inmejorables, no hacen justicia respecto a la resolución, suavidad y colorido de que hacen gala los gráficos del juego, aunque claro, no todo es de color de rosa. La versión japonesa de **Silpheed: The Lost Planet** presenta un par de ralentizaciones inexplicables (suceden cuándo no hay más que un par de naves en pantalla, mientras que más adelante surgen cientos de elementos en pantalla sin que la suavidad del juego se resienta) que seguramente desaparecerán una vez que WORKING DESIGNS (su distribuidor en **Estados Unidos**) le «meta mano». Por ahora se desconoce si esta prestigiosa compañía conocida por su mimo a la hora de versionar juegos japoneses (recordad los Lunar), le añadirá algún





_Unos jefes que «pa´qué» contarte...



En todo buen matamarcianos debe haber unos cuantos *final bosses* capaces de helarte la sangre, y **The Lost Planet** no es una excepción. Además, como guiño para los fans de la saga, incorpora al jefazo del Silpheed de ***Mega CD.***



Aunque no son ni la mitad de pesados que los jefes de los juegos de TREASURE, los final bosses de ***SILPHEED: THE LOST PLANET*** *encierran más de una sorpresa.*







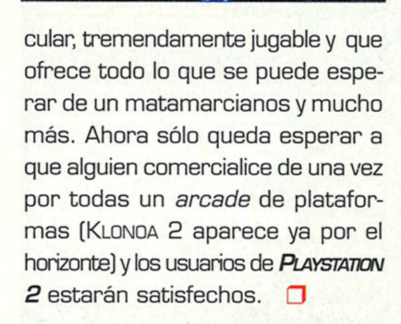






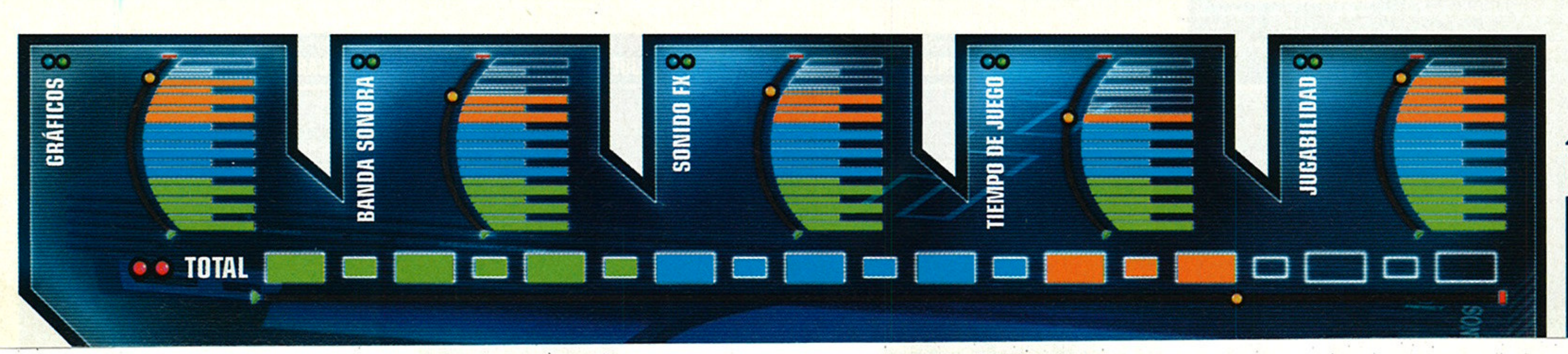


modo de juego extra, como ya hiciera con el ELEMENTAL GEARBOLT de ***PLAYSTATION***, o si aumentará el nivel de dificultad (los *continues* infinitos y el hecho de poder utilizar 25 unidades de escudo para la nave hacen que llegar a la última fase sea casi un juego niños). Con sólo limar unas cuantas imperfecciones, WORKING DESIGNS tendrá ya asegurado el reinado de los matamarcianos para ***PLAYSTATION 2*** (sobre todo si tenemos en cuenta que sólo cuenta por el momento con un único rival: el GRADIUS III Y IV de KONAMI). La versión japonesa incluye ya de serie voces en inglés (acompañadas de subtítulos en el idioma nipón) por lo que el trabajo de localización sería casi inexistente, lo que aceleraría su distribución en **EE.UU.** y desde allí a un hipotético lanzamiento en **Europa**. Tras el aluvión inicial de juegos de lucha (y algún que otro título inclasificable), parece que las cosas se van normalizando y ***PLAYSTATION 2*** comienza a ofrecer lanzamientos para todos los gustos. De momento ya contamos con este **SILPHEED: THE LOST PLANET**, un *shoot´em-up* espectacular, tremendamente jugable y que ofrece todo lo que se puede esperar de un matamarcianos y mucho más. Ahora sólo queda esperar a que alguien comercialice de una vez por todas un *arcade* de plataformas (KLONOA 2 aparece ya por el horizonte) y los usuarios de ***PLAYSTATION 2*** estarán satisfechos.













Gekikuukan Pro Baseball:

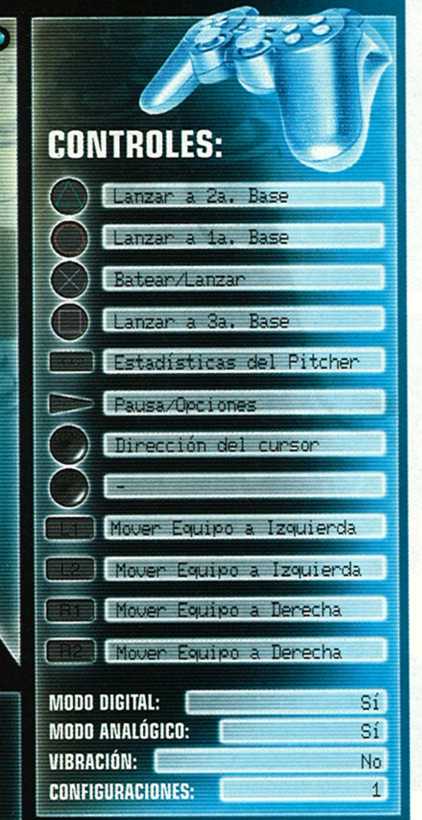
AT THE END OF THE CENTURY 1999

El *baseball* como nunca lo habías visto

por <Nemesis>

COMPAÑÍA:	SQUARESOFT
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	SQUARESOFT
FECHA DE LANZAMIENTO:	07-09-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1-2
EQUIPOS:	12
ESTADIOS:	11
NIVELES DE DIFICULTAD:	4
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	32 KB



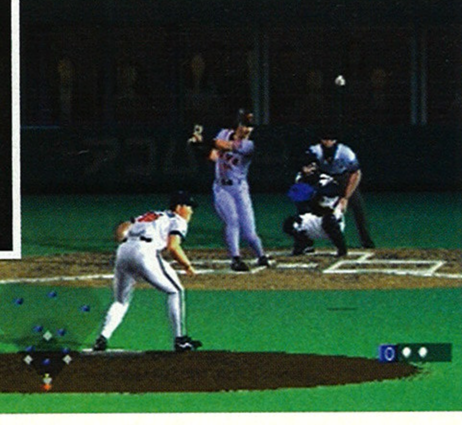


Tras poner fin a un sinfín de problemas legales, SQUARESOFT ha puesto en circulación su esperado simulador de *baseball*. En su afán por producir, tardase lo que tardase, el juego de *baseball* más espectacular de todos los tiempos, SQUARESOFT no cayó en la cuenta de que sus derechos sobre la **NPB** (la liga de *baseball* profesional de **Japón**) habían expirado, para pasar a ser posesión exclusiva de KONAMI y su saga JIKKYOU PRO BASEBALL. Múltiples y largas negociaciones han hecho posible que, al fin, **GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999** haya llegado a las manos de los afortunados usuarios japoneses. Hace unos meses ya os hablé de ALL STAR PRO-WRESTLING, otra de las creaciones de SQUARESOFT para ***PS2***, y de cómo sus hiperrealistas gráficos habían supuesto un antes y un después en el desarrollo de juegos de lucha libre. Exactamente lo mismo puede aplicarse a este **GEKIKUUKAN PRO BASEBALL**, coronado ya como el más impresionante y realista simulador de *baseball* de todos los tiempos. Comprendo que es todo un *handicap* acercarse a un juego como éste, basado en un deporte no muy popular en **España**, y encima









G. Pro Baseball ofrece cuatro modos de juego diferentes: Exhibition, Pennant Race, League y Nihon Series.

GRÁFICOS

Jamás has visto en tu vida un juego deportivo con los gráficos de este simulador de baseball. Su animación y detalle están a años luz de otros juegos.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Un comentarista ameniza, sin descanso (ni para él ni para el sufrido usuario) todas las incidencias del partido. En cuanto a la música, incluye la de las opciones y poco más.

TIEMPO DE JUEGO

Una vez que logres dominar la técnica de bateo (y la de lanzamiento, claro está), ya nadie te salvará de pasar horas y horas acumulando carreras y homeruns.

JUGABILIDAD

Como todos los juegos de baseball, los inicios son descorazonadores, pero la práctica acabará llevándote a la perfección. El sistema de juego es el habitual.



_La conexión entre Pitcher y Catcher

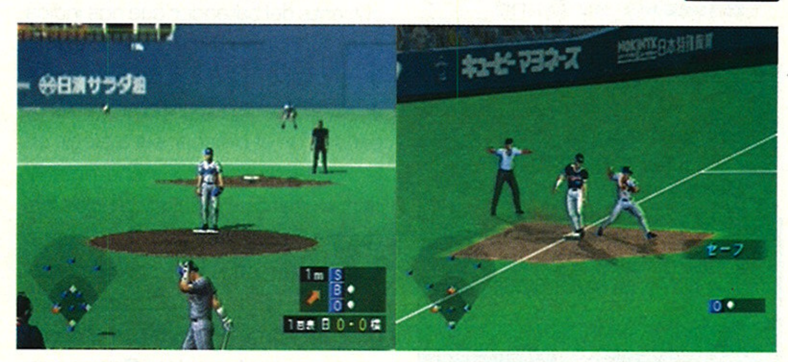


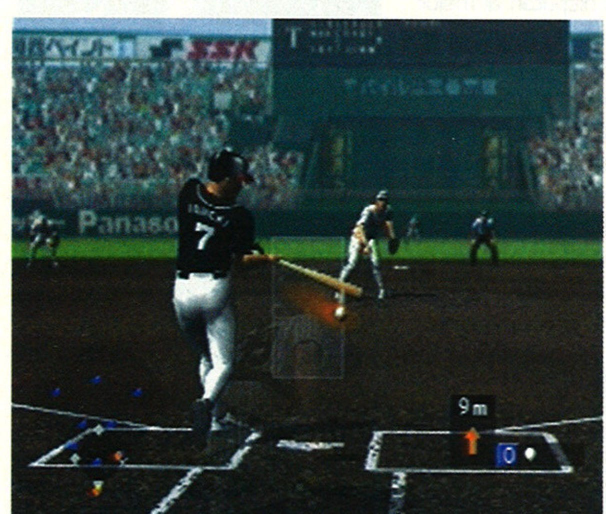




La comunicación entre *catcher* y *pitcher* es vital para la eliminación del bateador. Elige bien entre ocho tipos distintos de lanzamientos (bolas lentas, curvas...) y procura que no te roben muchas bases.













Tras lograr un homerun se inicia una secuencia en la que participa incluso la mascota del equipo.

protagonizado por equipos nipones de los que no hemos oído hablar en la vida, pero **Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999** se aleja del *look SuperDeformed* al que nos tenían acostumbrados KONAMI y NAMCO para ofrecer tal realismo en el diseño de los jugadores y su animación, que necesitarás frotarte los ojos para asegurarte de que lo que estás viendo no es un vídeo, sino un juego de ***PlayStation 2***, en el que todo está generado en tiempo real por la consola. Ni siquiera la todopoderosa ELECTRONIC ARTS y sus avanzados sistemas de *Motion Capture* han llegado a alcanzar ni por asomo el realismo y la suavidad que muestra esta nueva producción de SQUARESOFT, una compañía que poco a poco nos está demostrando que no sólo sabe hacer los mejores *RPG*, sino también los más impresionantes títulos deportivos. **Gekikuukan Pro Baseball** está prácticamente agotado en su **Japón** natal y en las tiendas de importación de todo el mundo (nos ha costado bofetadas conseguir el nuestro), lo que puede daros una idea del impacto que ha causado este juego en la comunidad global de ***PS2***, principalmente por sus gráficos, aunque el juego encierra también muchas otras virtudes. Para empezar, el sistema de juego es casi idéntico al desarrollado desde ▶





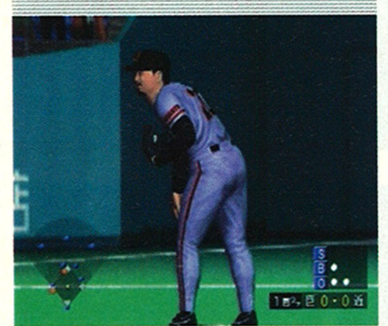


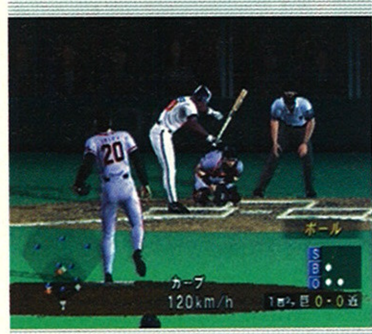




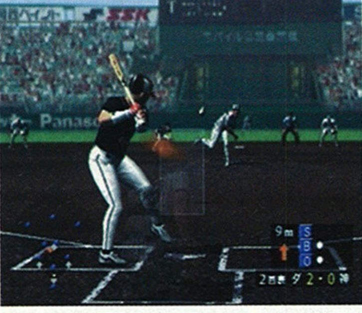
_Real al 100%

Jugar con **G. Pro Baseball** es como presenciar en televisión un partido de la liga japonesa... Los rostros, los gestos y los movimientos son idénticos a los reales.







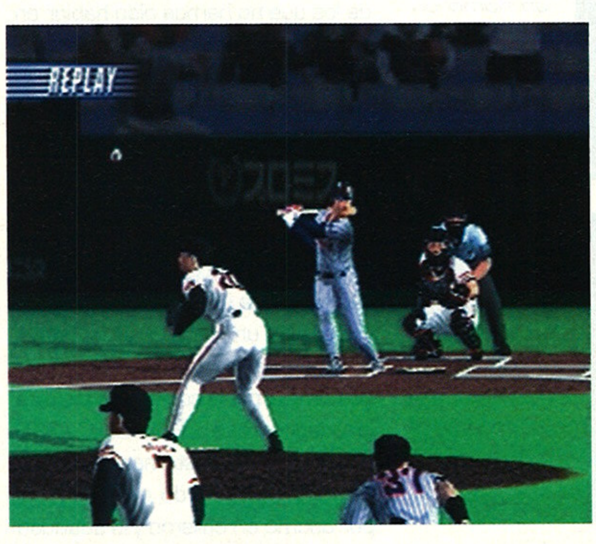






hace años en los Jikkyou Pro Baseball de KONAMI, con un puntero justo enfrente del bateador que nos indica hacía donde se dirige la bola. Como en el mítico Hardball de ***Spectrum***, el *pitcher* puede comunicarse mediante señas con el *catcher* para elegir un lanzamiento de entre ocho posibilidades distintas, incluyendo bolas lentas y efectos de todo tipo. Como sucede con todos los juegos de *baseball*, ya sea en una plataforma tan potente como ***PlayStation 2*** como en una consola portátil, **Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999** es un completo infierno en las primeras partidas. Te las verás canutas para acertar una sola vez con el bate, y cuando lo hagas la computadora siempre te cogerá la pelota al vuelo (con el consiguiente *Out*), pero con un poco de práctica y mucha paciencia acabarás robando bases y acumulando *homeruns* como si nada. SQUARESOFT ha incluido junto a los clásicos duelos contra otro jugador y contra la CPU, la posibilidad de que la propia máquina se enfrente a sí misma. De esta forma, y desde la posición de espectador, podrás ir familiarizándote con el juego, preparándote para los diversos torneos y modalidades que ofrece **Gekikuukan Pro Baseball** para los jugadores solitarios, que van desde la clásica liga a las *Nihon Series*, una especie de Series Mundiales a la japonesa que se disputan al mejor de siete encuentros. Es una pena que SQUARESOFT no haya incluido, junto a todo lo demás, alguna opción de entrenamiento para aprender a batear cuanto antes. Además de ofrecer las mejores animaciones vistas hasta la fecha en un juego de *baseball*, SQUARESOFT ha puesto un especial énfasis en que el rostro y fisonomía de cada jugador sea idén-

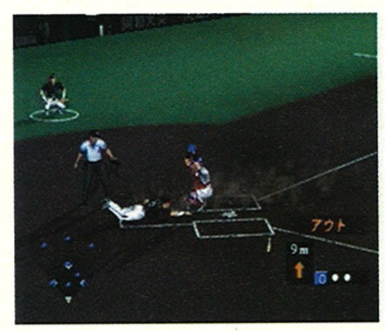


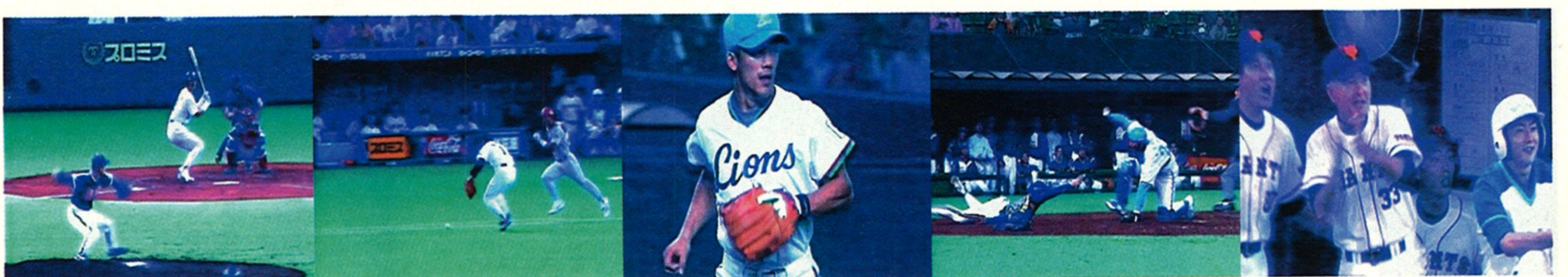


Las primeras partidas suponen todo un infierno, pero te aseguro que no hay satisfaccion más grande que pegar el primer gran batazo y ver como la bola vuela sobre el diamante de juego hasta pasar la valla y perderse entre la grada y el público... ¡Homerun!

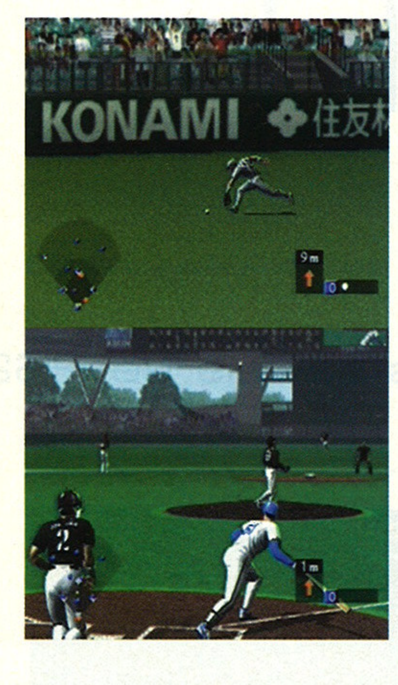


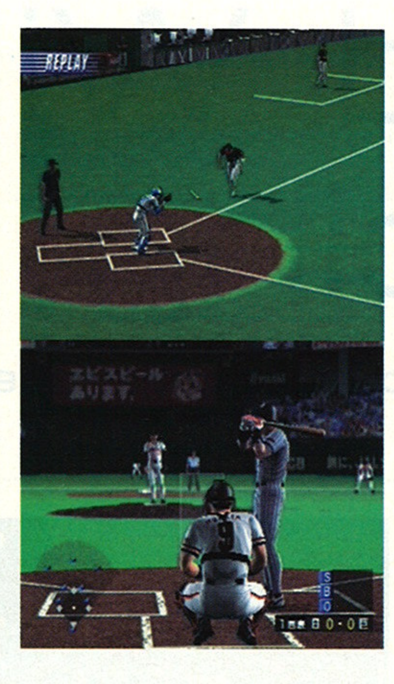
















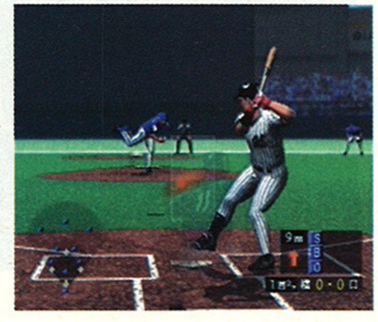
tico al personaje real. Aún desconociendo completamente el mundillo del *baseball* nipón, impresiona bastante ver las caras y gestos de los habitantes del diamante de juego, e incluso sorprende ver lo gordos que están algunos de ellos, especialmente los jugadores japoneses. Cada deportista va acompañado de su estadística real y, en un futuro, será posible descargar nuevos datos desde la WEB *Play Online* de SQUARE, con los que ir actualizando día a día las estadísticas del juego. **GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999** carece de la legión de opciones y modalidades de juego a los que nos tienen acostumbrados KONAMI y NAMCO con sus respectivos simuladores, pero los deja literalmente «tirados» a todos con sus sobrecogedores gráficos, que suponen además otro nuevo exponente de la supremacía técnica de ***PS2*** sobre cualquier otro sistema doméstico conocido. La pregunta ahora es cuál será el siguiente paso deportivo de SQUARESOFT. ¿Quizá un juego de fútbol? Si es así ten la seguridad de que será el más impresionante que hayas visto hasta la fecha, porque si esta gente ha obrado tales maravillas con la lucha libre y el *baseball*, imagina lo que harían con un deporte mucho más agradecido como el fútbol.

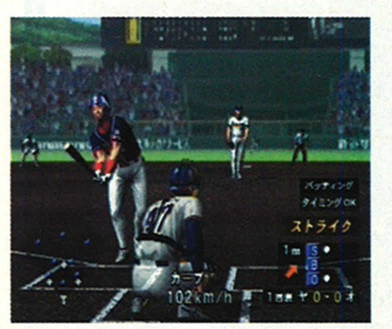


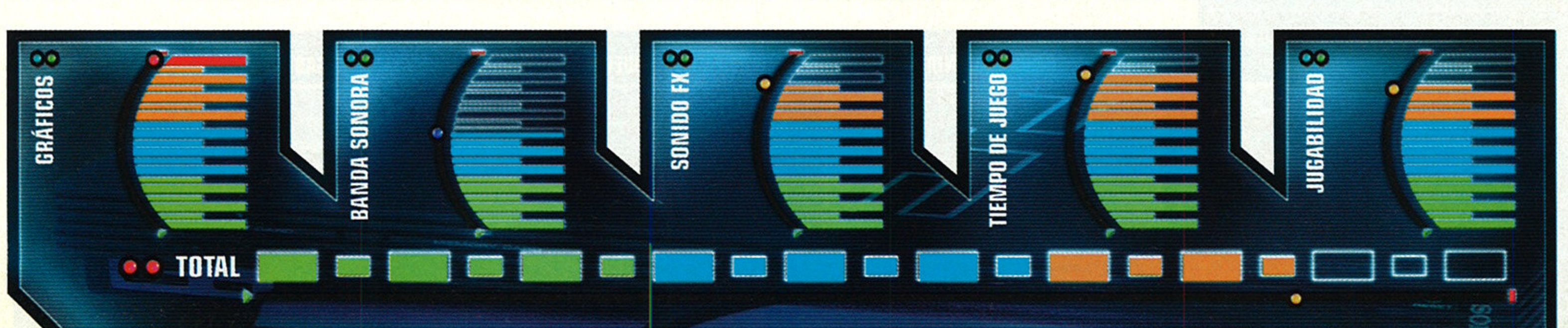
Mucho ha llovido desde los tiempos del legendario ***HARDBALL*** *de* ***SPECTRUM.*** *Ahora es como jugar en un partido real, pero sin sudar una gota y sin los riesgos de dejarse los dientes contra una valla.*



GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999 *ofrece todo el realismo de los partidos de baseball, incluyendo las jugadas sucias para robar una base, aunque sea llevándose por delante al catcher.*







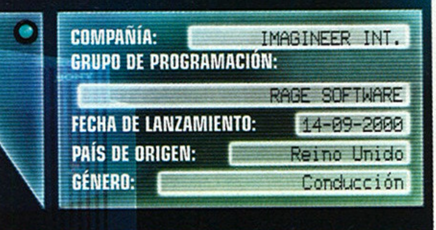




Wild Wild Racing

El juego de conducción más salvaje de PS2

por <The Elf>



FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1-2
COCHES:	9
CIRCUITOS:	5
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	73KB







Los juegos de conducción, al igual que ha pasado con **PlayStation**, van a ser los claros protagonistas del generoso catálogo de **PS2**. A Ridge Racer V, Type-S, Smuggler's Run, Nidnight Club, Top Gear Daredevil, tres lanzamientos de F1 y el futuro GT3, hay que sumar el título de RAGE SOFTWARE Wild Wild Racing. Sin apenas hacer ruido y entrando por la puerta de atrás, nos encontramos con una de las sorpresas de la temporada con forma de juego de conducción salvaje protagonizado por todo tipo de vehículos *off-road* de muy sólidos y atractivos argumentos lúdicos. Según la propia RAGE sus fuentes de inspiración provienen de clásicos como Ridge Racer, Colin McRae Rally, Stunt Car Racer y GT. Pero por mucha inspiración que tengas, sin talento no hay resultados, y hay que reconocer que **Wild Wild Racing** derrocha calidad y entrega en todos sus apartados. Antes de continuar me gustaría recordaros que RAGE SOFTWARE fue fundada en 1992 y que desde entonces ha «parido» títulos de reconocido pres-

_Two Players

El inevitable modo de dos *players* dividirá la pantalla de forma horizontal y mantendrá el número de frames de las modalidades individuales. Se podrán variar los mismos parámetros que en el resto de modos.





GRÁFICOS

Los escenarios son gigantescos, la física de los coches perfecta, la recreación de fuentes de luz y efectos atmosféricos genial y la tasa de frames permanece estable.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La banda sonora cumple con una serie de composiciones de estilos drum&bass, electro y techno. Los efectos sonoros (ambiente, colisiones, motores...) son muy buenos.

TIEMPO DE JUEGO

Los numerosos modos de juego entre los que destacan con luz propia championship y challenge nos atraparán durante horas y días. Conseguir todo llevará tiempo.

JUGABILIDAD

El control de los off-road requiere práctica, pero al obedecer tan perfectamente las leyes de la física, se convertirá en un auténtico placer. Dificultad justa.

_Las nueve bestias off-road



Al principio sólo contaremos con tres vehículos, pero si vamos completando los retos del modo *challenge* conseguiremos los otros seis restantes. El ultimo por conseguir será Wild Wolf.







_Podremos emplear cuatro vistas diferentes en WWR: dos exteriores, una interior y la trasera para vigilar la retaguardia.







tigio como Striker, Power Drive, Incoming, Jonah Lomu Rugby o más recientemente Expendable. Después de esta aclaración volvamos a **WWR**. Tras una *intro* de carácter testimonial nos encontaremos ante una generosa cantidad de modalidades, desde la clásica *Quick Race*, *Two Players* o *Time Attack*, a las auténticas estrellas del show: *Championship* y *Challenge*. Todas ellas han sido explicadas exhaustivamente en estas cuatro páginas, así que mirad alrededor y disfrutad en el orden que queráis del suculento menú que os espera a partir del 24 de Noviembre, fecha en la que visitará nuestro país de la mano de FRIENDWARE.

_Gracias a la variedad de modos de juego, **Wild Wild Racing** asegura grandes dosis de diversión.

Ahora llega el momento de analizar los logros técnicos, alegrías audiovisuales y promesas de jugabilidad que rodean al título de RAGE. Ya tenemos los esquemas básicos de un juego de conducción competente,









_Modo Challenge

Es sin duda una de las modalidades estrella de **Wild Wild Racing** y está dividida en tres pruebas diferentes: *Quest*, *Skill* y *Stunt*. Es la manera de conseguir los seis coches extra, potenciar su motor e ir abriendo nuevos retos *Challenge*. Dependiendo del tiempo empleado obtendremos medallas de oro, plata o bronce.



QUEST



Prepárate para encontrar en un tiempo limitado y repartidas hábilmente por todo el circuito las letras que forman el nombre del coche a obtener.

SKILL

Nuestro objetivo será arrastrar una gigantesca pelota hinchable hasta la línea de meta en un tiempo muy ajustado y salvando todo tipo de obstáculos.

STUNT



Son las mejores. Tan sólo tendremos que preocuparnos de llegar hasta meta antes de que acabe el tiempo, pero el trazado no nos lo va a poner nada fácil.

LA RECOMPENSA

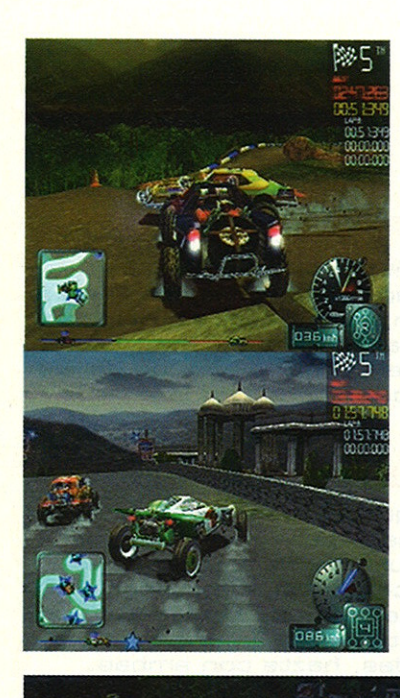


Una vez que hayamos obtenido oro en las tres modalidades de los primeros cinco retos *challenge*, podremos participar en el *Wild Wolf Challenge*.

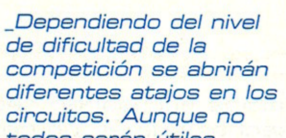


y ahora nos hace falta ver y sentir el fluido y devenir de los vehículos por los escenarios del juego. Comienza la carrera y rápidamente percibimos a través del *pad* que **Wild Wild Racing** está presidido por una conducción lógica, intuitiva y a la vez exigente. La física de los vehículos es perfecta, y recorrer los sinuosos escenarios del juego es un verdadero placer. El número de circuitos asciende a cinco y están localizados en prometedores y característicos parajes de **Estados Unidos**, **India**, **Islandia**, **México** y por último **Australia**. La longitud de los trazados es descomunal y a veces llegaremos incluso a perdernos, algo a lo que ayuda la generosa colección de atajos y rutas alternativas que posee cada uno de ellos.









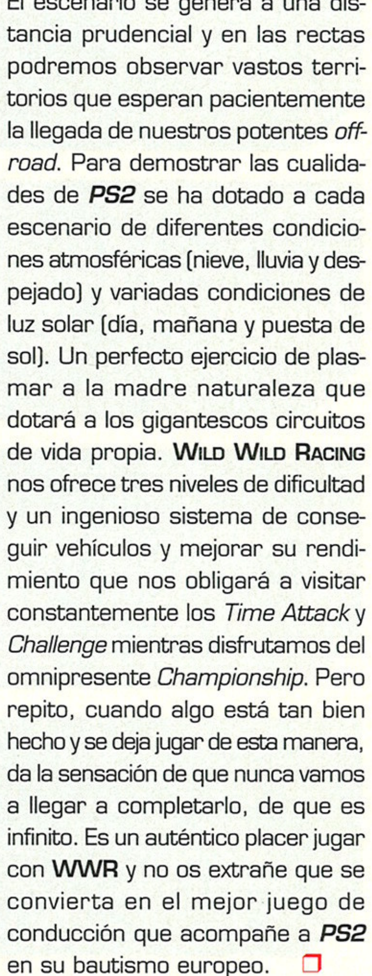
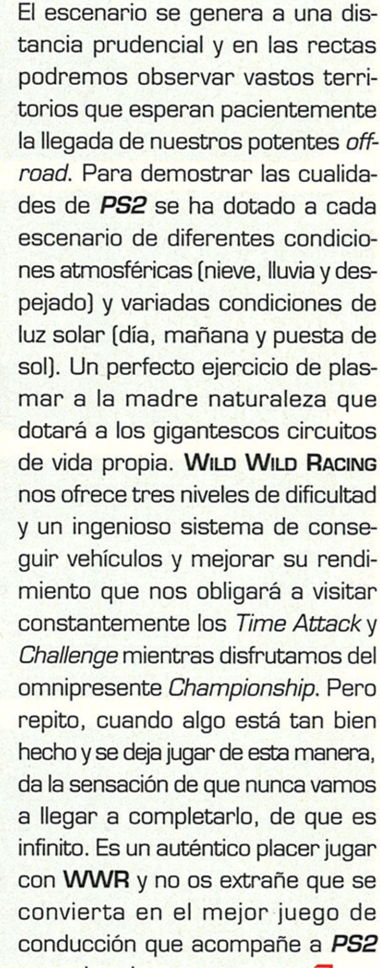



_Dependiendo del nivel de dificultad de la competición se abrirán diferentes atajos en los circuitos. Aunque no todos serán útiles.

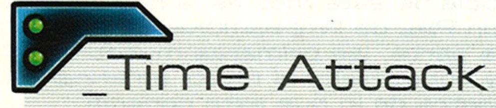


_Replay

Al final de cada carrera o prueba se nos brindará la oportunidad de presenciar una espectacular repetición. Elegiremos entre varias cámaras y el vehículo a seguir.

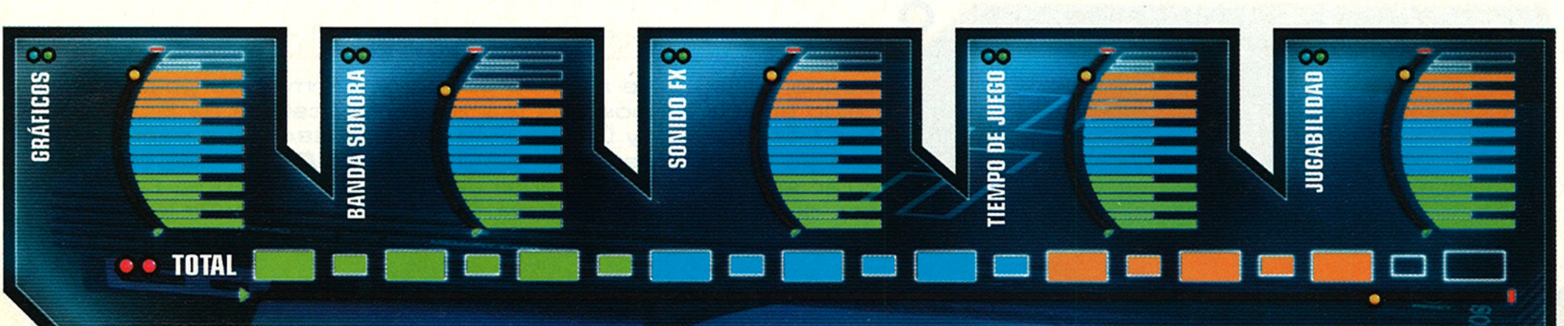



El escenario se genera a una distancia prudencial y en las rectas podremos observar vastos territorios que esperan pacientemente la llegada de nuestros potentes *off-road*. Para demostrar las cualidades de ***PS2*** se ha dotado a cada escenario de diferentes condiciones atmosféricas (nieve, lluvia y despejado) y variadas condiciones de luz solar (día, mañana y puesta de sol). Un perfecto ejercicio de plasmar a la madre naturaleza que dotará a los gigantescos circuitos de vida propia. **Wild Wild Racing** nos ofrece tres niveles de dificultad y un ingenioso sistema de conseguir vehículos y mejorar su rendimiento que nos obligará a visitar constantemente los *Time Attack* y *Challenge* mientras disfrutamos del omnipresente *Championship*. Pero repito, cuando algo está tan bien hecho y se deja jugar de esta manera, da la sensación de que nunca vamos a llegar a completarlo, de que es infinito. Es un auténtico placer jugar con **WWR** y no os extrañe que se convierta en el mejor juego de conducción que acompañe a ***PS2*** en su bautismo europeo.




_Time Attack

En esta modalidad tendremos que superar los tiempos marcados en los tres tramos de cada circuito. La victoria permitirá mejorar nuestros vehículos.



Opinión



Marcos «The Elf» García

La hora de la verdad ha llegado. En menos de un mes **PS2** llegará con la fuerza de una tormenta tropical a **España** y acompañada de 33 títulos de calidad. Muchos de vosotros ni siquiera habéis visto **PS2** en acción, pero desde aquí quiero aseguraros que no os va a defraudar lo más mínimo, palabra de honor. Es más, cuando probéis el primer juego, os daréis cuenta de que la espera ha merecido muy mucho la pena.



J. L. «The Scope» del Carpio

Yo sigo pensando lo mismo. Creo que lo que hemos visto de **PS2** es sólo un atisbo de lo que puede dar de sí, y actualmente su *software* no está a la altura del *hardware* ni de lejos. La solución está en la paciencia que puedas tener. Si quieres lo mejor ya, tienes en las tiendas una **Dreamcast** en plenitud. Si quieres invertir en el futuro, **PS2** será sin duda un valor a tener en cuenta. Si puedes, hazte con ambas.



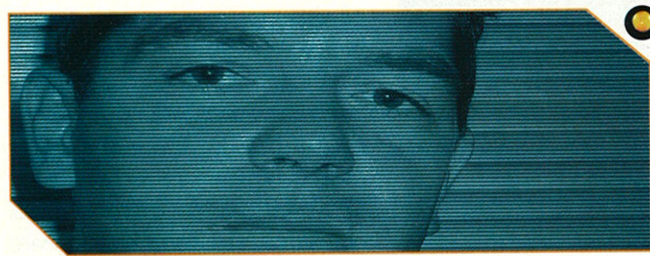
Roberto «Dreamer» Serrano

Hasta ahora hemos permanecido obnubilados por la aparición de la obra de **Hideo Kojima**. Sin embargo, en mi reciente viaje a **Liverpool**, EVOLUTION STUDIOS demuestra con un juego de rallies que a la sombra de MGS hay otras producciones que están experimentando y exprimiendo el potencial del Emotion Engine, consiguiendo resultados que alcanzan límites no superados por ninguna otra máquina.



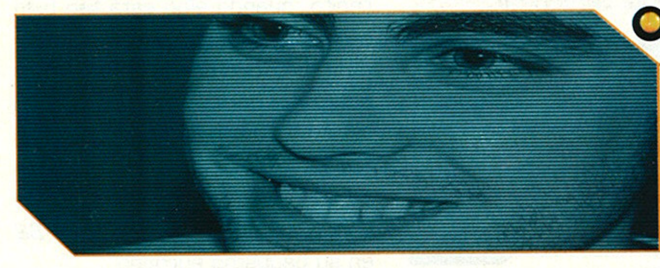
Jason «Yeison» García

Nos estamos acercando cada vez más a la realidad y no podemos desechar que en un corto espacio de tiempo nuestros sentidos serán burlados por completo. **PS2** está avanzando a pasos agigantados hacia esa realidad con cada título de conducción que aparece en el mercado. En el caso de Moto GP, NAMCO ha conseguido que te sientas realmente dentro del juego, en el circuito, a horcajadas sobre una moto.



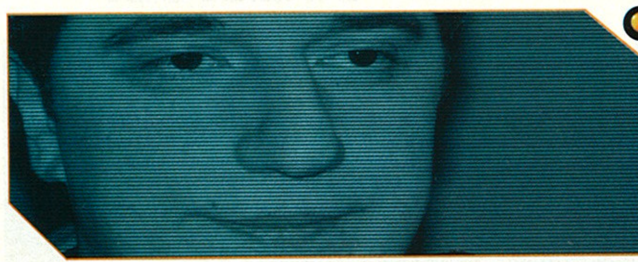
Javier «Chip & Ce» Iturrioz

Para todos los aficionados a los simuladores de fútbol no hay duda de que la gran noticia de este mes es la mejora que se ha producido en la versión PAL de International SuperStar Soccer. Por otra parte, las primeras muestras de deportes como el hockey sobre hielo, el fútbol americano o el boxeo son sólo una muestra de lo que esta consola puede ofrecernos en un prometedor futuro no muy lejano.



Lázaro «Doc» Fernández

Aunque muchos títulos nipones no convencieron a todos los usuarios de **PS2**, parece ser que a su paso por **EE.UU.** están dando el toque final que a muchos les faltaba. El Anti-Alias de TTT, el modo para dos jugadores de Fantavision o la impresionante mejora general de DOA2 Hardcore son algunos ejemplos que nos hacen presagiar un prometedor futuro para ***PlayStation 2*** en **España** y en toda **Europa**.



Bruno «Nemesis» Sol

Desde luego, este mes no puedo quejarme. De golpe han caído en mis manos dos maravillas del calibre de Silpheed: The Lost Planet y Gekikuukan Pro Baseball. La secuela de uno de mis juegos favoritos de ***Mega CD*** y el más espectacular simulador de baseball de todos los tiempos. Con títulos así, puedo esperar a Metal Gear Solid: Sons Of Liberty el tiempo que me echen.


takami


PS2
SONY
PlayStation 2
SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA
48 PÁGINAS CON TODA LA INFORMACIÓN SOBRE PLAYSTATION 2